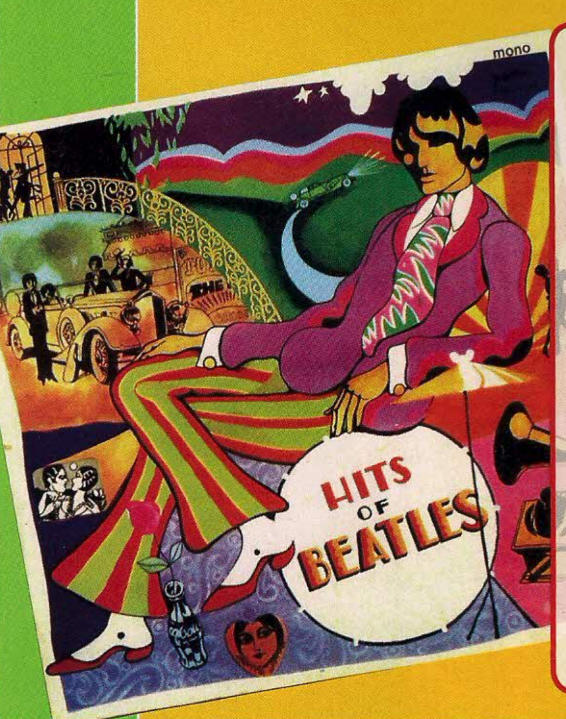


Nintendo®
World
Official
Nintendo
Seal
TM
NEW SUPER
MARIO
BROS. Wii
O REI DOS CONSOLES VOLTA
AINDA MELHOR: MULTIPLAYER!
Nº 124
R$ 8,90
BEATLES & METROID
MÚSICA & AÇÃO: OS MELHORES DA E3!
HARRY POTTER
UM NOVO E SOMBRIO CAPÍTULO
GUIA: PUNCH OUT!!
APRENDA A DAR SOPAPOS E VENCER
Tambor


ARMY
SPECIAL OPERATIONS
Claro
idéias
www.claroideias.com.br
AlmapBBDO
Verifique a compatibilidade do aparelho com o serviço. Serviço Claro Idéias tarifado à parte. Confira os jogos disponíveis e mais informações em www.claroideias.com.br ou
ligue 1052. © 2008 CAPCOM CO., LTD. All Rights Reserved. Angels & Demons © 2009 CPII All Rights Reserved. Angels & Demons, the mobile game © 2009 CPT Holdings, Inc.
All rights Reserved. © 2008 Gameloft. All Rights Reserved. Gameloft, the Gameloft logo, and Hero of Sparta are trademarks of Gameloft in the U.S. and/or other countries.

ÍNDICE



NOSSO CRITÉRIO DE AVALIAÇÃO

Todos os Reviews trazem uma nota única, de 0 a 10, e um comentário sobre o jogo analisado. Além disso, cada game recebe de seu analista mais cinco notas individuais (que não influenciam a nota final) para os seguintes critérios:

- **GRÁFICOS:** visual, efeitos de luz e sombra, cores e movimentação dos personagens.
- **JOGABILIDADE:** resposta do controle aos comandos, facilidade de controlar os ângulos de visão e câmera.
- **SOM:** trilha sonora, sonoplastia, dublagem e efeitos especiais.
- **DIVERSÃO:** análise de todo o conjunto da obra e prazer que o game proporciona ao jogador.
- **REPLAY:** vontade de jogar novamente; se o game enjoa de cara ou é viciante.

As medalhas Nintendo World indicam games realmente bons, que você precisa ter em sua coleção. Pode confiar!




9,0 - 10



7,5 - 8,5



6,5 - 7,0

EDITORIAL



IT'S ME, CHARLES MARTINET! MARIO!

Em minha primeira E3, tive o prazer de conhecer a feira justamente no ano em que ela retornou à glória antiga. Conversei com os executivos da Nintendo (vide entrevista na ComuNidade desse mês, na seção Picto Chat), dei de cara com Charles Martinet, dublador de Mario Bros. e imitei o herói bigodudo para ele. Simpático, imitou Mario, tirou fotos e folheou uma Nintendo World que ganhou de presente. Ainda no mesmo dia, outra surpresa: Ed Boon, criador de Mortal Kombat, aparece passeando pelos corredores. Uau! Mais uma foto, e Ed pede: "só não posso dar entrevistas, OK? A empresa está passando por mudanças". OK, sem problemas. Já é uma enorme honra ficar ao lado do cara que criou um dos jogos de luta que eu mais detonei em minha juventude. O mais impressionante, ele pediu uma revista e também quis tirar foto comigo. Que cara bacana! A semana passou rápido: vi os lançamentos da Nintendo, comi sanduíches com muita pressa na sala de imprensa e fiz conferências via Skype com a redação, que fez o maior auê no Brasil. A saudade do pessoal era imensa - mesmo com internet no quarto do hotel, é muito diferente trabalhar e não ver o pessoal ao vivo, todos os dias. Na volta, uma boa dose de sushi "abrasileirado" para limpar o corpo dos hambúrgueres americanos. Ao decorrer dos dias, ficou uma sensação especial: a Nintendo, mais uma vez, nos deixou com gosto de vitória. Em breve estaremos jogando dois títulos novos de Mario, um novo Metroid, Wii Sports Resort, Wii Fit Plus, o futuro e misterioso Zelda... além de um monte de jogos 3rd party! Que venha agora a Tokyo Game Show, outra E3 e outros desafios: foi bom, mas queremos mais!

– Orlando 中原 Ortiz
Editor-Chefe
orlando.ortiz@nintendoworld.com.br
www.nintendoworld.com.br

CORREIO N

CARTA DO MÊS

ENTUSIASMADO

Foi ótimo ver a Nintendo nos presentear com dois novos jogos do Mario e um novo Metroid. Nunca pensei que justo no fim da conferência eu fosse ficar tão feliz como fiquei. A Nintendo mais uma vez conseguiu inovar. É absolutamente incrível que o Mario possua tantos jogos secundários e da série principal e TODOS vendam como água, uma inovação atrás da outra! Eu tenho tanta confiança na Nintendo assim como tenho com meus pais, porque sei que ela não nos desapontara. O Miyamoto inova sempre em todos os seus jogos, chega ser até de outro mundo - onde ele toca vira ouro - simplesmente impressionante. A Nintendo, ao contrário do que muitos dizem, foi muito bem na E3 deste ano. A cobertura da Nintendo World foi a melhor de todas. Eu sempre digo para meus amigos que quando você esta feliz, o seu trabalho muda melhora muito mais. Esta minha opinião deve-se ao fato da inauguração do portal EGW e do novo pique que a equipe da TAMBOR pegou. Os vídeos direto da E3 100% brazuca postados no site da EGW, uma entrevista imperdível do Orlando com o Bill Van Zill, sem contar as notícias de última hora da Beatriz, chat ao vivo e os bastidores. Tudo isso foi feito com uma grandiosa equipe que agora graças ao novo site da EGW, fez uma cobertura mais ampla e bem humorada, com muitas informações. Com o crescimento de nosso mercado, cresce também a revista idealizadora de todo o Universo Nintendo aqui no Brasil. Um grande abraço de um dos maiores fãs da MELHOR REVISTA DE GAMES DO BRASIL!

Iuri Patias,
Jaguari - RS

Cobrir um evento como a E3 não é fácil para ninguém. Todos nós da Nintendo World e dos demais veículos da casa fizemos de tudo para que a cobertura fosse a mais completa e divertida possível. Com certeza A Big N mostrou nessa E3 que os fãs podem ficar tranquilos, pois ela nunca esquece deles. Como você disse, Iuri, dois jogos novos do Mario, um novo Metroid e ainda o novo Zelda de Miyamoto são provas vivas disso. Que venha 2010!

EXIGENTE

A conferência da Nintendo na E3 desse ano foi boa, mas poderia ser melhor. Eu esperava anúncio de grandes jogos, mas acabou com aquela sensação de mais do mesmo. Fiquei feliz com o novo Golden Sun para DS, mas sinceramente esperava que fosse o remake do primeiro jogo.

Rodrigo Martins,
São Paulo

Poxa, Rodrigo, não dá para agradar todos, mas será que você acompanhou todas as novidades da Nintendo? Foram anunciados grandes títulos, sem falar de jogos da Big N, olha só o que ainda vem por aí: Kingdom Hearts, Resident Evil, Silent Hill, Dead Space, COP e muito mais. Sem falar que Wii Sports Resort, Wii Fit Plus, Mario Galaxy 2, New Super Mario Bros. Wii e Metroid Other M ainda completam a lista de grande lançamentos. Não esta convencido? Então dá uma espiada nas próximas páginas e tenho certeza que você vai mudar de ideia.

DÚVIDAS

Fala pessoal da Nintendo World! Adorei a cobertura de vocês na E3 e tenho algumas dúvidas!
1- Quando a Nintendo vai lançar novas cores do Wii?
2- O DSi já esta a venda no Brasil?
3- Quando a Nintendo lança o novo Zelda?
4- Qual o melhor jogo de RPG para o DS?
5- Qual o melhor jogo de tiro para o Wii?
6- Vale a pena comprar o Mario Tennis de Wii mesmo já tendo o de GameCube?

Carlos Silva,
Belém do Pará

1- A Nintendo já anunciou o modelo preto do Wii, que será lançado em breve no Japão. Ela não comentou nada sobre o lançamento americano, mas deve chegar logo em seguida. Sobre as demais cores, é melhor esperar mais um pouco. 2- Sim, já pode ser encontrado nas lojas pelo preço sugerido pela distribuidora oficial: R$ 1300. 3- Essa é a pergunta que nós também gostaríamos de saber. Uma coisa é certa: não espere que o novo Zelda seja lançado tão cedo. Da última vez que Miyamoto mostrou um novo jogo da série, demorou quase quatro anos até o seu lançamento: vamos torcer para que ele seja mais rápido desta vez! 4- O melhor RPG de DS? Existem dezenas de jogos extremamente recomendados. Dê uma lida na matéria especial que nós publicamos na edição #119. 5- Nós gostamos muito de Metroid Prime 3, mas Resident Evil Umbrella Chronicles é uma ótima pedida, assim como House of Dead, para os mais saudosistas. 6- Vale. O jogo é outro com os controles do Wii. Se já era bom, agora é perfeito!

ATENÇÃO!

A revista Nintendo World se reserva o direito de editar as cartas e e-mails recebidos. Não disponibilizamos qualquer tipo de serviço de dicas (via telefone, e-mail ou carta), pois reservamos um espaço interno para isso.

DÊ SEU RECADO

Envie e-mails para:
redacao@nintendoworld.com.br
Ou carta para:
Revista Nintendo World
Rua Heitor Penteado, 585
Sumarezinho - São Paulo/SP
CEP 05437-000
Tel: (011) 2877-6050

ESSE É HARDCORE

Minha grande expectativa em relação a E3 é New Super Mario Bros. Wii, além do novo Resident Evil, que conseguiu capturar o "espírito" do Wii Remote. Para mim, a grande surpresa foi o novo Metroid feito pelo Team Ninja; sou um grande fã da produtora e com eles eu sei que a qualidade do game será de arrasar. Outras maravilhas foram Dead Space e The Conduit, dois jogos hardcore de ótima qualidade. Entre as decepções: Wii Sports Resort e Wii Fit Plus: eu realmente não dou a mínima pra jogos desse tipo. Legal pra quem gosta, mas eu passo longe.

José Rodrigo,
Belo Horizonte -MG

Nós também acreditamos que New Super Mario Bros. Wii vai ser de arrebentar. A Team Ninja é uma ótima parceria, e o sucesso desse novo Metroid pode trazer séries como Ninja Gaiden para o Wii, já pensou? O de DS é bem legal. E nós aconselhamos você dar uma chance ao Wii Sports Resort e Wii Fit Plus - às vezes uma jogadinha entre as partidas de Resident Evil e Mario podem ser bem divertidas.

Nostalgia, informação e um monte de cultura gamer

TOP 10: JOGOS DA E3 2009

A E3 deste ano trouxe muitas novidades para os donos de um Wii ou Nintendo DS. Fizemos então a nossa lista dos melhores jogos mostrados durante a feira.



10 COP: THE RECRUIT

A Ubisoft mostrou um "clone de GTA" muito convincente. No papel de um tira, você vai precisar passear pela cidade atrás de bandidos e criminosos. A jogabilidade em terceira pessoa impressionou. É esperar para ver.



9 WOMEN'S MURDER CLUB: GAMES OF PASSION

Esse jogo é uma espécie de livro interativo que mistura mistérios e casos policiais ao bom estilo Phoenix Wright, com exploração de aponte-e-clique como Hotel Dusk. A mistura promete ser boa.



8 KINGDOM HEARTS 358/2 DAYS

Pateta, Mickey, Donald e os personagens de Final Fantasy reunidos são sucesso garantido. Ainda mais quando se fala de um jogo dessa série Kingdom Hearts que vai chegar recheado de novidades para o DS. Alguma dúvida?



7 GOLDEN SUN

A série que nasceu no Game Boy Advance em 2001, marca sua volta ao mundo dos games. Já estávamos com saudades de ver a produtora Camelot envolvida em projetos como esse. Agora tratem de fazer o Mario Tennis Wii!

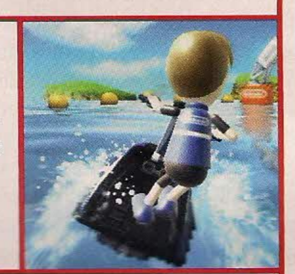


6 RESIDENT EVIL: DARKSIDE CHRONICLES

Gostou de Umbrella Chronicles? Então você potencialmente vai adorar esse novo game da série exclusivo para o Wii. Contando os acontecimentos esquecidos pelo seu antecessor, Darkside Chronicles pretende tapar os buracos da história.

5 Wii SPORTS RESORT

Por mais genérico que possa parecer, Wii Sports Resort vai ser um jogo muito divertido. Como sabemos disso? Oras, veja se até hoje as pessoas ainda não se divertem com os cinco minigames da primeira versão. É tiro certo.



4 NEW SUPER MARIO BROS. Wii

Nós pedimos na matéria "Continue, já!", publicada há algumas edições, e a Nintendo atendeu ao pedido e lançara uma continuação do incrível New Super Mario Bros. Tudo bem que é para o Wii, mas será ótimo da mesma forma.





3 SUPER MARIO GALAXY 2

O melhor jogo de 2007 vai ganhar uma continuação com mais mundos arredondados, itens divertidos e agora com a presença de Yoshi. Sério, mal podemos esperar para por as mãos em Galaxy 2 e voltar a explorar a galáxia com o bigodudo.



2 METROID: OTHER M

Um jogo de ação com cenas misturando primeira e terceira pessoa com cenários em 3D e 2D repleto de tiros e com a Samus como protagonista não pode dar errado. Ainda mais nas mãos da galera da Team Ninja. Chega logo, Other M!

1 NOVO ZELDA

Não tem jeito: quanto mais mistério, mais nós ficamos loucos para saber o que será que Miyamoto vai preparar no próximo Zelda. Só de saber que a Master Sword poderá ser personagem, já sabemos que o mestre nunca perderá a criatividade suprema.



CRUZADINHA N

Teste seus conhecimentos e aprimore sua memória Nintendista

A Cruzadinha deste mês é muito especial: celebridades e nomes famosos do mundo Nintendo. Entre executivos, desenvolvedores e até mesmo compositores, são muitos os nomes conhecidos para testar a sua memória. Tente se recordar de todos, e aprenda a grafia correta de seus nomes!

Horizontal
3. Atual presidente da Nintendo japonesa.
5. Assumiu o cargo de Vice-Presidente Executiva de Marketing e Vendas da Nintendo.
6. Presidente e CEO da Nintendo nos EUA
7. Famoso compositor da Nintendo, responsável pela trilha de Mario Bros.
8. Dublador oficial de Mario Bros.

Vertical
1. Pai das séries Zelda e Mario.
2. Empresa que representa a Nintendo no Brasil, oficialmente.
4. Falecido inventor do Game Boy / Virtual Boy, ilustre figura na história da Nintendo.

Confira se você acertou todos os nomes: **1.** Shigeru miyamoto | **2.** Latamel | **3.** Satoru iwata | **4.** Gunpe iyokoi | **5.** Cammie dunaway | **6.** Reggie fils aimé | **7.** Koji kondo | **8.** Charles martinet |

OBJETOS DE DESEJO

Porque gamer gosta de colecionar

A cultura japonesa é algo realmente muito admirável. A cultura nipônica é realmente enorme, e dá espaço para os designer mais criativos viajarem e criar os mais bonitos acessórios. Hoje, vamos mostrar alguns dos mais bonitos que encontramos no site my-wasabi.com, um paraíso para aqueles que gostam de enfeitar seus videogames.



SKIN ADESIVA PARA Wii IRODORI

Ficou cansado de seu Wii branco e de esperar a Nintendo lançar as tão prometidas novas cores, o WaSaBi também possui "skins" das mais variadas cores e modelos. Visite o site e veja qual combina mais com sua sala ou quarto.

Preço: US$ 18,99

Onde encontrar: http://my-wasabi.com



BOLSA MIYABI

Uma bolsa para as garotas carregarem o DS com estilo. A alça possui ajuste de altura e é removível. O lado interno é todo acolchoado, para evitar que seu portátil arranhe ou sofra danos.

Preço: US$ 30,99

Onde encontrar: http://my-wasabi.com

CARTEIRA PARA DS IKI

Inspirada na tradicional vestimenta japonesa Furoshiki, essa carteira é, além de muito elegante, a pedida certa para quem quer carregar o DS na mochila ou na bolsa, sem acabar encontrando o portátil todo riscado.

Preço: US$ 24,99

Onde encontrar: http://my-wasabi.com





SKIN ADESIVA PARA DS IRODORI

A famosa "onda gigante" em uma "skin" para o seu DSi nunca mais ficar igual ao de todo mundo. Mas não pense que é apenas um adereço para o lado de fora; esse colante também enfeita a parte interna do portátil. Coisa fina!

Preço: US$ 9,99

Onde encontrar: http://my-wasabi.com

Os mais divertidos acessórios Nintendistas

PRODUTO DO MÊS

As férias estão chegando e aposto que na hora de fazer sua mala, o DS é item obrigatório. O portátil é pequeno e cabe em qualquer canto, mas como fazer para carregar todos os jogos bacanas que você quer jogar? Que tal um case com espaço para oito cartuchos de DS , quatro para GBA e ainda espaço para levar uma Stylus extra. Não da pra ficar sem jogar, não é mesmo? Esse case pode ser encontrado nas principais lojas do ramo, e o melhor: é baratinho.

Onde encontrar: http://my-wasabi.com



RÁDIO N

COMUNIDADE

PROCURA-SE A "TOTAKA'S SONG"

O "TOQUE MISTERIOSO" DO COMPOSITOR KAZUMI TOKATA

A tela-título de Mario Paint guarda uma sorte de truques capaz de mantê-lo ocupado por muito tempo. Se você clicar com o mouse no "O" do logo, aparecerá na letra um pavio aceso, dando início à explosão que desmancha as palavras. Assim que os vocábulos voltam ao normal, ouve-se uma música de 19 notas (confira em http://lix.in/-4c4c3e). Até aí, poderia ser uma brincadeira qualquer. Mas os mais atentos notaram que aquela melodia estava escondida em outros jogos da Nintendo, como Super Mario Land 2: 6 Golden Coins e The Legend of Zelda: Link's Awakening. Nasceu o mito da "Mario Paint Song".

Todos os games possuíam algo em comum: a participação do compositor Kazumi Totaka. A misteriosa música passou a ser conhecida como "Totaka's Song", mesmo porque a primeira aparição precede Mario Paint. Foi no jogo X do Game Boy lançado apenas no Japão, precisamente o trabalho de estreia de Totaka na Nintendo.

Basta saber do envolvimento dele que a busca pela "Totaka's Song" se torna uma obsessiva caça ao tesouro. A música aparece das maneiras mais impensáveis. No VB Wario Land do Virtual Boy, por exemplo, a melodia é tocada depois de esperar por 1 minuto e 15 segundos na tela final dos créditos. Pareceu muito tempo? No Luigi's Mansion a música surge depois de 3 minutos e 25 segundos na tela de comandos. Por mais que tantos títulos tenham sido vasculhados, ainda não foi encontrada a "Totaka's Song" em Wave Race 64 e Wii Sports, o que leva à dúvida: será que em todos os jogos que Totaka trabalhou foi colocada a célebre música?

Por trás do enigma, há um compositor talentoso, versátil e famoso, pelo menos dentro da Nintendo. O personagem K.K. Slider de Animal Crossing chama-se na versão japonesa Totakeke, variação de Totaka, e não fica só no nome a referência: o cão violonista é uma caricatura animal dele. Não por acaso, se solicitar para o cachorro instrumentista tocar a "K.K. Song" sábado à noite você ouvirá a "Totaka's Song". Totaka também se arrisca como dublador. Desde Yoshi's Story, é ele quem empresta a voz para o linguarudo Yoshi, proferindo os bordões "Yoshi!", "Wah!" e por aí vai.

Mais recentemente, Totaka debutou na direção em Wii Music depois de Koji Kondo, o eterno compositor do Mario, ter perguntado o que achava do projeto. Acabou convencendo o time de desenvolvimento de que seria melhor permitir maior liberdade para o jogador na interpretação das músicas do que acompanhar o ritmo de maneira exata. Ainda que o jogo não tenha sido um sucesso absoluto de crítica, representou um grande desafio e um passo importante na carreira de Kazumi Totaka. Aliás, não foi encontrada a "Totaka's Song" no Wii Music. Será que tem? Quem se habilita?

– Alexei Barros

PICTO-CHAT

Durante a E3 2009, em Los Angeles, o editor Orlando Ortiz entrevistou Bill Van Zyll, diretor e gerentegeral da Nintendo para a América Latina. Ele revelou diversas novidades sobre a abrangência da Nintendo no Brasil, e falou também sobre novos planos para o nosso país. Confira!



ORLANDO ORTIZ

Muitos de nossos leitores estão nos perguntando: quando estarão disponíveis no Brasil os cartões de pontos para WiiWare e Virtual Console? Porque nós temos uma imensa comunidade de fãs que amam jogos clássicos e casuais e eles tem dificuldade em encontrar os cartões. A maior parte das lojas onde os encontram, estão caros por serem importados.



BILL VAN ZYLL

Bem, nós temos duas maneiras de conseguir pontos. Uma é comprá-los online utilizando cartão de crédito e a outra é conseguí-los por meio dos cartões de pontos da Nintendo. Atualmente, no Brasil, já é possível comprá-los online pelo seu Wii ou pelo seu DSi; mas sim, você precisa de um cartão de crédito. Já pela outra opção, os cartões de pontos, estamos trabalhando na integração com nosso distribuidor, então também conseguiremos enviá-los e disponibilizá-los para venda no mercado brasileiro.



ORLANDO ORTIZ

E estes cartões estarão a venda somente pela Latamel ou vocês pensam em trabalhar com lojas específicas? A Nintendo trabalhará com lojas específicas ou as lojas devem negociar diretamente com a Latamel?





BILL VAN ZYLL

Para o consumidor, a melhor maneira possível é como fazemos agora, a maneira que estamos estruturados, ou seja, pela Latamel. Então a Latamel será quem introduzirá os cartões para nós no Brasil.



ORLANDO ORTIZ

Outra coisa que nossos leitores querem ver são jogos em português. Todo mês recebemos e-mails perguntando: "quando a Nintendo vai lançar um game em [com legendas ou narrações] português?". As pessoas adoram aquele comercial de Pokémon para a TV, em português!





BILL VAN ZYLL

Atualmente, posso dizer que está em nossos planos. Havia uma época em que nossos games eram basicamente só em inglês, então foram feito avanços, no sentido de que games foram traduzidos para o espanhol. Não todos, mas cada vez mais. Já sobre Português, é nossa intenção, mas estamos nos deparando com diversos desafios. Por vezes é a questão de capacidade, por exemplo, de um card de DS. Isso é um desafio. Outro favor tem a ver com datas de lançamento, mas com certeza isso é algo que temos consciência e para nós [a Nintendo], os gamers e consumidores são muito importantes.



ORLANDO ORTIZ

Sobre datas de lançamentos: irá o Brasil receber os lançamentos simultaneamente com os EUA?



BILL VAN ZYLL

Sim, isso é exatamente o que pretendemos. É a maneira que trabalhamos, a maneira que planejamos e programamos lançamentos. Queremos que os gamers e entusiastas no Brasil consigam os produtos e experiências ao mesmo tempo que nos EUA, então tudo é possível. Exceto por pequenos problemas com a aduana, é a maneira que operamos.

ORLANDO ORTIZ

Outra coisa que acontece no Brasil são as pessoas gravarem comerciais da TV à cabo e colocá-los no YouTube para que todos vejam. Eles estavam realmente muito animados por poderem ver Pokémon Platinum e Wii Fit. Vocês planejam fazer publicidade em TV aberta ou apenas TV à cabo?



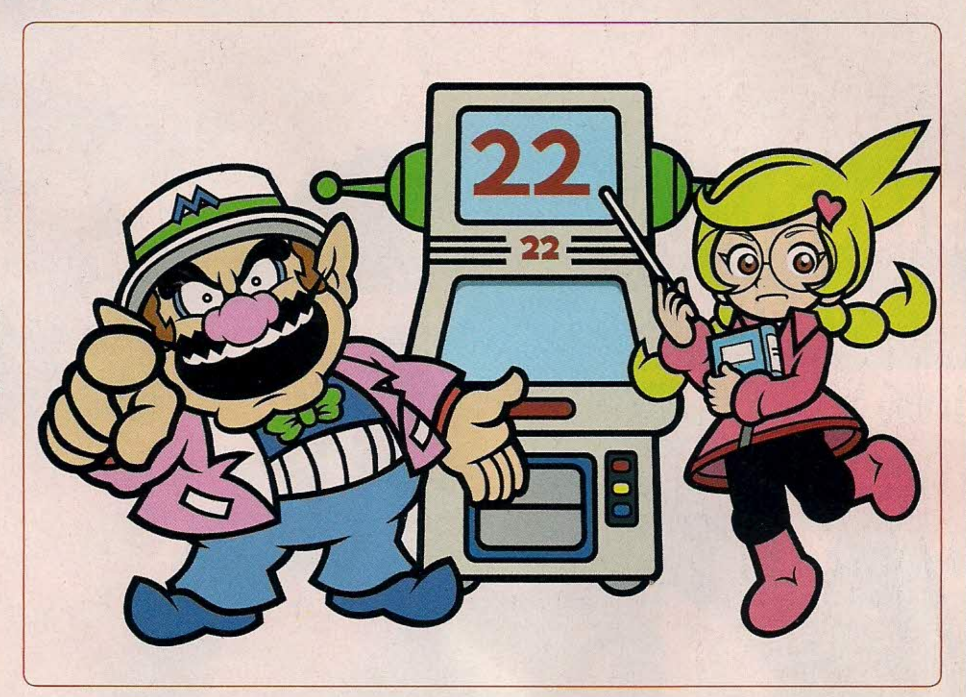
BILL VAN ZYLL

Atualmente, o que o cabo oferece é uma maneira de passar nossa mensagem de uma maneira regional, então é uma abordagem muito mais simples. Eu acho que, com o tempo, pode ser uma possibilidade, mas no momento nossa abordagem principal será a atual.

7 ERROS

Quem procura acha

Wario em breve participará de um novo game para Nintendo DSi: o incrível WarioWare: D.I.Y! Para celebrar a novidade, preparamos uma surpresa para o cômico anti-herói. Será que você conseguirá descobrir as peças que pregamos nele?

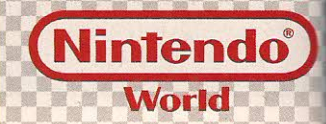


Confira se você encontrou todos os erros:
1. O "W" na cabeça de Wario virou um "M". **2.** Jaqueta de Wario está com as cores invertidas.| **3.** Wario ficou banguela. | **4.** Elementos amarelos da imagen ficaram verdes. | **5.** Garota agora é loira. | **6.** Números "21" mudaram para "22" no computador. | **7.** Garota está com expressão triste.

GAME ART

MISTERIOSO NOVO ZELDA!

Durante a E3 2009, Shigeru Miyamoto revelou uma belíssima ilustração, que consolida os principais elementos que veremos no próximo capítulo de The Legend of Zelda. Será que esse lançamento para Wii marcará uma nova fase para Link e os habitantes de Hyrule? Temos certeza que sim! Confira a obra de arte abaixo e comece a sonhar: antes do que imaginamos, será hora de empunhar novamente o escudo e a Master Sword e partir para novas aventuras!



TAMBOR GESTÃO DE NEGÓCIOS

DIRETOR GERAL
André Martins

DIRETORA ADMINISTRATIVA
Priscila Santos

DIRETOR EDITORIAL
André Forastieri

EDITOR EXECUTIVO
Ricardo Farah

EDITOR-CHEFE
Orlando Ortiz

EDITORES
Alexei Barros (Retrô)
Odir Brandão (Reviews)

ARTE
Renata Delabio (diretora de arte), Daniel Chagas, Natalia D'Olivo e Bianca Saliba Di Thomazo (designers)

REDAÇÃO
Beatriz San't Ana, Erika Caprotti, Filipe Albuquerque, Fernando Filho, Guilherme Martinelli, Isabel Marcondes, José Junior, Juliana Zorzato, Lucas Patrício, Otávio Kunz, Milena Wiek, Viviane Werneck, Rafael Arbulu, Rodrigo Ortiz

COMERCIAL
DIRETOR COMERCIAL
Kadú (Alberto Kaduoka)

GERENTE DE PUBLICIDADE
Isac Guedes

CONTATO
Ewerton Martins

ESTAGIÁRIA
Isabel Reis

WEB
GERENTE DE TI
André Jaccon

PROGRAMADOR
Roger Diniz

DESIGNER
Thiago Hila

PARA ANUNCIAR
E-mail: publicidade@tambordigital.com.br

SERVIÇO AO LEITOR
Para compra de números anteriores, enviar email para:
atendimento@tambordigital.com.br
Fone: (11) 2877-6050
Fax: (11) 2877-6076
O horário de atendimento é de segunda a sexta, das 9h às 17h.

FALE COM A REDAÇÃO
redacao@nintendoworld.com.br
Rua Heitor Penteado, 585 Sumarezinho
CEP 05437-000 São Paulo SP
www.tambordigital.com.br

Revista Nintendo World, edição 124
ISSN 1516-1892.

Produção: Tip Graf
Impressão: Prol Indústria Gráfica
Distribuição: DINAP

Sushi: a fonte da longevidade divina!


Wuhu Island
Wii
Wii™

OS BLOCOS são bichos muito simpáticos

HÁ DIVERSOS desafios e minigames

BOOM BLOX BASH PARTY

A FESTA NUNCA TERMINA!

A mecânica inventiva não foi explorada em sua totalidade no jogo original, e esta brilhante sequência de Boom Blox mostra, mais uma vez, que a criatividade de Steven Spielberg é praticamente infindável.

Para quem não conhece o predecessor, a fórmula de Boom Blox consiste na manipulação de blocos em minigames de duração variável, mas de modo geral, de tiro curto. É possível interagir com as pequenas construções de diversas maneiras, puxando peças estrategicamente posicionadas ou então atirando bolas para fazer as estruturas ruírem - o que mais impressiona é a física durante a movimentação e a destruição dos blocos. O Nunchuk é dispensado, e todas as atividades são concentradas no Wii Remote para diversão rápida e eventual. Não é qualquer futilidade, mas fonte de entretenimento de alto nível que utiliza o sensor de movimentos de maneira fundamentada, não usa só por usar como é tão comum em jogos de Wii.

ACONTECE A COLISÃO

O número de fases é uma quantia generosa: nada menos do que 400. E a EA oferece gratuitamente novos estágios (e velhos também, porque há muitos do primeiro Boom Blox) para download, além do que é possível compartilhar os feitos no editor. Em cada nível é concedida uma medalha - bronze, prata ou ouro - de acordo com a medida estipulada: quantidade de peças, pontos etc. Acumulando os prêmios dourados você consegue habilitar novos itens para aumentar as possibilidades nas suas fases personalizadas. Ou seja, há estímulo para sempre tentar o melhor resultado.

Bolas de beisebol e boliche, bombas e melecas grudentas retornam para os conhecidos efeitos (destruições, explosões, retiradas de peças específicas e por aí vai), e há novidades. O estilingue permite selecionar qualquer bloco para atirá-lo contra a própria estrutura, sendo necessário fazer o movimento para trás antes de disparar - os pitorescos animais cúbicos espalhados pelos cenários também podem ser usados para o mesmo efeito. A bola vírus, de cor vulcânica, se atingir a peça infectada pode ocasionar uma reação em cadeia para devastadores combos de destruição. Já a bola química, de coloração esverdeada, causa explosão se entrar em contato com os perigosos objetos químicos já existentes no antecessor. Para completar, há um atirador de tinta, algo como um paintball, com o qual alternam-se as cores a cada disparo a fim de criar sequências de blocos semelhantes e destruí-los - funciona como um puzzle convencional.

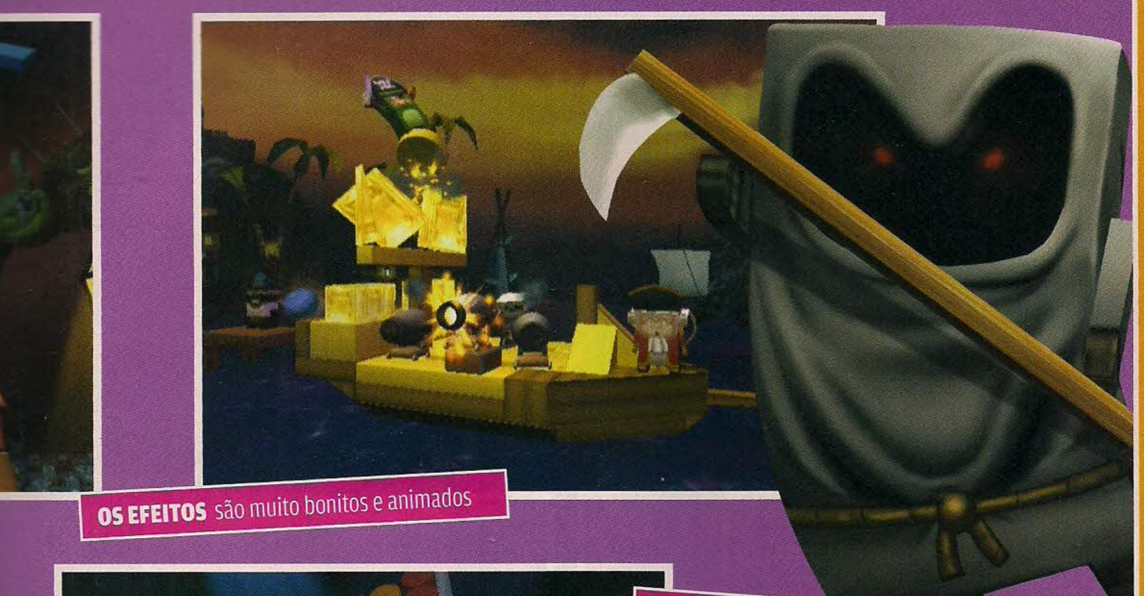


FICHA

Plataforma: Wii
Produção: Electronic Arts
Desenvolvimento: EA Los Angeles
Gênero: Puzzle
Número de jogadores: 1-4

NOTA 8.5

Gráficos: 7.0
Som: 6.0
Jogabilidade: 9.0
Diversão: 9.0
Replay: 9.0



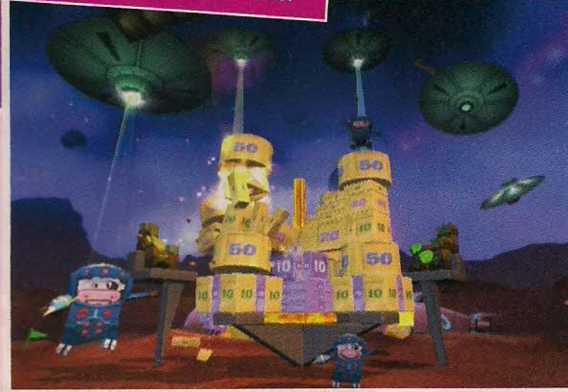
OS EFEITOS são muito bonitos e animados

ÍNDICE

Wii

DS

OS QUEBRA-CABEÇAS usam a física: cuidado!



Apenas essas novidades no arsenal ao dispor do Wii Remote já conferem grande variedade ao jogo com uma fórmula tão simples, mas também foram implementados como novos cenários o espaço sideral e os ambientes aquáticos, que possuem gravidade diferente, alterando de maneira considerável o comportamento das peças. No primeiro, por exemplo, não há uma superfície na qual os blocos permaneçam. Sendo assim, os objetos voam para todas as direções a uma velocidade menor que a normal.

EXPLOSÕES NO VÁCUO

Se aventurar-se sozinho é sensacional, em jogatinas grupais a diversão é expandida para níveis estratosféricos, não à toa a continuação recebeu tal nome. Ainda que inexista a opção online, o multiplayer local para até quatro pessoas é excepcional, seja para partidas cooperativas ou competitivas, em disputas acirradas ou calculistas. E não é um modo à parte, com fases diferentes. As mesmas 400 do single-player podem ser aproveitadas para frenéticas destruições em conjunto. Evidentemente, isso vale também para os estágios inventados no editor.

Considerando a parte gráfica, trata-se de um jogo bonito, claro que sem nenhuma revolução tecnológica, mas competente, e também sem nada comprometedor ou horrendo. Aliás, Bash Party lembra em muito o primeiro nesse quesito, o que não deixa de ser ruim, pois é de apenas um ano atrás. As músicas são genéricas e certamente não vão ficar na sua cabeça. Não que precisassem ser estupendas, mas faixas mais grudentas cairiam bem.

Boom Blox Bash Party é, enfim, tudo o que uma primeira continuação deve ser. Há muitas sequências que, quando não pioram, se distanciam em demasia da obra original a ponto de desvirtuar a série, ao passo que existem jogos que se limitam a oferecer simplesmente aumento de quantidade, com novidades tímidas ou até inexistentes em alguns casos. Bash Party se localiza em um confortável meio-termo, extraindo os defeitos do original e expandindo a fórmula de maneira variada e abrangente, o que impede de ser resumido a uma mera expansão. Steven Spielberg não assinaria mais um jogo em seu vasto e rico currículo que não apresentasse semelhante qualidade.

— Alexei Barros

EM BUSCA de mais um artefato perdido!

INDIANA JONES AND THE STAFF OF KINGS

PARA QUEM SEMPRE QUIS USAR O CHICOTE DO DR. JONES



FICHA

Plataforma: Wii
Produção: LucasArts
Desenvolvimento: A2M
Gênero: Ação
Número de jogadores: 1-2

Gráficos: 7.5
Som: 7.0
Jogabilidade: 5.0
Diversão: 6.5
Replay: 6.0

NOTA 6.0

Indiana Jones and the Staff of Kings tem os elementos de um bom game de ação, com um bônus a mais: a liberdade proporcionada pelo Wii Remote para golpear, atirar e usar o chicote do sempre amado arqueólogo kamikase dos cinemas. Para não perder o costume, no game Indiana vai em busca de um artefato único: o místico "Staff of Moses".

Há vários itens para serem desbloqueados e a parte gráfica está bem estilizada, a ponto do jogador sentir jogando nos próprios cenários dos filmes de Indiana Jones, talvez um presente especial da LucasArts.

Mas basear as principais ações do jogo somente nos movimentos não é uma boa ideia: a intenção até que parece ter sido boa, dar mais liberdade para o jogador se sentir o próprio Indiana, mas não faria nenhum mal acrescentar alguns botões de ação só para descansar um pouco o braço.

Às vezes parece que os inimigos "esperam" você golpeá-los, como no movimento em que Indy agarra um oponente pelo colarinho da camisa e calmamente o leva próximo de um aquário sem que o inimigo sequer tente reagir. Os adversários geralmente não atacam todos de uma vez para acabar logo com o problema, no caso você. Eles vão se aproximando um a um, dois no máximo, para te atacar. Claro, assim fica mais fácil... E mais chato também.

INTERFACE E ANIMAÇÕES

O estúdio A2M criou uma interface simples, mas muito prática que replica o escritório de Indiana. De lá você pode ter acesso a missão principal, você também pode chamar os amigos para jogar no modo cooperativo, dar uma conferida nos conteúdos extras e ler o jornal do arqueólogo. Existem vários conteúdos muito interessantes nesses pacotes, incluindo a versão emulada da clássica aventura "Indiana Jones and the Fate of Atlantis", da década de 90, para delírio dos fãs.

As cutscenes, durante o jogo, vão contando a história, e a enrascada, que o Dr. Jones se meteu, que giram em volta de Indiana tentar achar o tal artefato místico antes que as forças malignas cheguem até ele primeiro. Bem previsível, mas nesse caso não dá para ser muito diferente. Para realizar tal empreitada, Indy viaja de São Francisco para o Nepal, América Central e Istambul, tudo no final da década de 30.

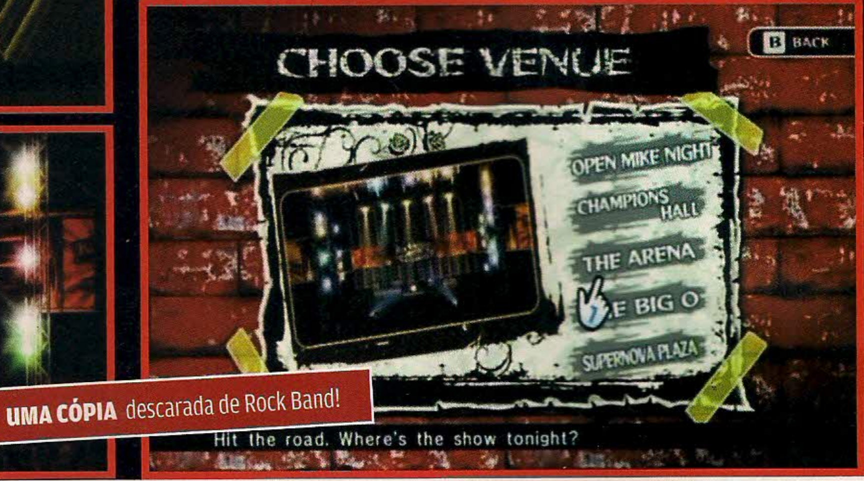
Não se deve contar somente com o controle de movimento, por uma razão: o personagem do game pode ser projetado para aguentar mil combos rodopiando um chicote na mão, mas você não. Outra coisa, os sensores não são tão precisos assim. No entanto, se você é realmente um entusiasta de série Indiana Jones vale à pena encarar todos os desafios e explorar locais memoráveis do game, mesmo tendo que suar a camisa, literalmente.

– Viviane Werneck









UMA CÓPIA descarada de Rock Band!

ROLLING STONE DRUM KING

ECONOMIZANDO BATERIA



Conhecido como We Rock: Drum King na Europa, este game recebeu o nome da famosa revista norte-americana para o lançamento nos EUA para capitalizar em cima de uma marca famosa e tentar salvar essa cópia descarada de Rock Band do fracasso completo.

O primeiro questionamento que se faz: por que tocar apenas bateria se é possível tocar bateria, baixo e guitarra, e ainda cantar em Rock Band ou Guitar Hero World Tour? A contestação poderia ser replicada se a simulação fosse mais realista que os concorrentes, afinal o estúdio 505 Games se concentrou em um instrumento, ou se representasse uma alternativa econômica, já que não se usam os dispendiosos acessórios adicionais. Nem um, nem outro.

SOMENTE PARA CANHOTOS

Drum King oferece duas alternativas: batuques com dois Wii Remotes ou então com Wii Remote e Nunchuk. A segunda é bizarra porque exige que você segure o Wii Remote na mão esquerda e o Nunchuk na direita, o que gera um desconforto desnecessário para destros na confirmação de opções simples com o pointer. A solução é trocar os controllers de mão nos menus, o que também é enfadonho. Mesmo jogando com os dois Wii Remotes aparece um problema primordial: como não há uma superfície de contato, inexiste a sensação de rebote da bateria, de bater em algo. Para não falar da ausência dos pedais. Aí surge mais um contratempo. O que seria normalmente feito com dois braços e duas pernas é feito só com dois braços.

Se o modo Drum se divide em três zonas de acompanhamento (Wii Remote, Nunchuk e A), o Drum King (Wii Remote e B, A, Nunchuk e Z e as três restantes alternando entre Wii Remote ou Nunchuk) e o Drumming Madness (Wii Remote e B, A, Nunchuk e Z, Wii Remote ou Nunchuk, Wii Remote ou Nunchuk e direcional para esquerda e Wii Remote ou Nunchuk e direcional para direita) se destrincham em seis em uma fuzarca de botões, comandos e movimentos que nem com quatro mãos e dois cérebros dá para seguir o ritmo das músicas nesses mais complexos. Fazendo jus ao nome do último estágio, é uma loucura. Os defeitos poderiam ser compensados em parte se os timbres de cada componente da bateria fossem fielmente reproduzidos. Caixa, bumbo, chimbau, pratos... Tudo soa horrendo.

Mais incrível é que ainda não entrou em discussão o repertório. Hits do nível de "Born to Be Wild" (Steppenwolf), "We Will Rock You" (Queen), "Song 2" (Blur), "The Final Countdown" (Europe) estão na lista de 30 músicas, mas todas são covers. E lá vem falha... As imitações em geral não convencem, e rebaixam o título para o terceiro escalão. Se não quarto.

Bom, você pode desbloquear baterias, bateristas, adereços para os personagens e há até modo multiplayer para duas pessoas, mas nada disso importa se Rolling Stone: Drum King sequer é o bobo da corte no reino dos jogos de ritmo.

— Alexei Barros

FICHA

Plataforma: Wii
Produção: 505
Desenvolvimento: 505 Games
Gênero: Ritmo
Número de jogadores: 1-2

Gráficos: 5.5
Som: 4.5
Jogabilidade: 4.0
Diversão: 5.5
Replay: 4.0

NOTA 4.0











THE MUNCHABLES

UMA VERDADEIRA SALADA MISTA

Olhando a capa, fica a impressão de que The Munchables é um jogo infantil. Mas a abertura é grotescamente fantástica tal forma que é criada a esperança de que seja algo diferentão, um Katamari Damacy da vida, ainda mais por ter a mesma Namco Bandai por trás de tudo. Você pode escolher entre dois comilões, Munchy ou Choper, e alterná-los antes das fases. Seu objetivo é devorar o máximo possível de vegetais, frutas e porcarias para progredir o nível de experiência. Não é possível engolir inimigos que estejam em estágio maior, obrigando a atacá-lo para eventualmente fracioná-lo em adversários de menor nível. Tudo isso é feito de uma maneira tão prática que dispensaria tutorial: A come, B ataca, Z trava a mira e Wii Remote para cima o personagem pula.

É ASSIM QUE VOCÊ DEVE FAZER

O objetivo estipulado pelo Great Elder, de maneira geral, se resume a consumir determinados alimentos espalhados pelos cenários ou então triturar vegetais gigantes. O ciclo se repete até o desfecho com variações tímidas, e só não é mais tedioso porque o design dos ambientes não é linear, uma vez que certas passagens estão bloqueadas por itens que podem ser destruídos com um nível muito mais alto do que da primeira ocasião que você passa. Há idas e vindas bem planejadas.

Apesar disso, prevalece a repetição cabeçuda na jogabilidade, já que a maioria dos oponentes é absorvida sem grandes complicações. Só não dá para varrer tudo em uma tragada porque há bombas que fazem mal ao protagonista - sempre que isso acontecer ou quando tocar no fogo, perde-se parte dos alimentos digeridos (funciona como a saúde), e é preciso agitar o Wii Remote na horizontal para restabelecer o personagem. Ao final de cada fase, o monstro devorador retorna (OK, defeca) os alimentos que comeu transformados em esferas e as repassa para o Great Elder. Com isso, a evolução conquistada (o Chomper, por exemplo, vira Super Chomper e depois Great Chomper) regressa à forma inicial.

Se o visual encanta pela criatividade tresloucada, logo de cara os efeitos simplórios de água e fogo esfriam qualquer fascinação. À primeira vista, as músicas lembram o estilo amalucado de Katamari Damacy, porém no decorrer do jogo você perceberá que a inspiração está longe de ser a mesma. Repete, cansa... Chega uma hora que desanima.

Será que os mais jovens gostarão de The Munchables? Talvez. Mas as criancinhas merecem um jogo mais estimulante e menos óbvio também.

– Alexei Barros



FICHA

Plataforma: Wii
Produção: Namco Bandai Games
Desenvolvimento: Namco Bandai Games
Gênero: Ação
Número de jogadores: 1

Gráfico: 5.0
Som: 7.5
Jogabilidade: 7.0
Diversão: 6.0
Replay: 4.0



TACADAS mais certeiras com o MotionPlus

O VISUAL é caprichado

TIGER WOODS PGA TOUR 10

SEJA ATÉ MELHOR DO QUE O TIGER WOODS DE VERDADE



FICHA

Plataforma: Wii
Produção: Eletronics Arts
Desenvolvimento: EA Tiburon
Gênero: Esporte
Número de jogadores: 1-4

Gráfico: 9.0
Som: 7.0
Jogabilidade: 8.0
Diversão: 8.0
Replay: 8.0

NOTA **8.0**

Sempre fui bastante preconceituoso com relação ao Golf como esporte, inclusive nunca tive o prazer de experimentar, porém nos games nunca deixei de jogar algo do gênero, inclusive no celular é um título que não pode faltar de maneira alguma. Claro que aqui a profundidade é infinitamente maior, até porque estamos falando de um simulador, assinado pelo astro Tiger Woods.

Os produtores pretenderam com essa nova edição, criar a experiência definitiva de simulação do esporte, implementando elementos e acertando erros da versão anterior, nada revolucionário mas que funcionou de maneira magistral que, com a ajuda do Wii MotionPlus acabaram tornando sensação incrível e bem próxima da realidade, algo no mínimo imperdível.

Existem uma infinidade de jogadores reais e localidades fielmente reproduzidas. As mudanças climáticas são em tempo real e adicionam ainda mais dinamismo nas partidas. Os comandos são perfeitamente reconhecidos e não vai ser difícil você se pegar movimentando o controle nas mãos apenas para ver seu personagem repetir na tela. É prazeroso e recompensador à cada tacada, tudo é muito intuitivo e merecedor de destaque.

As modalidades são completas e variadas, com vários minigames que podem ser jogados por até quatro pessoas. Todos divertidos e inspirados em momentos crucias de uma partida real. Online, o game faz bonito e oferece uma experiência sem atrasos e bastante completa, com campeonatos, ranking, ale de novos conteúdos.

TIGER WOODS "BONITÃO"

Vale lembrar que os visuais são um dos mais caprichados do Wii que já presenciei. Tudo desde os personagens fielmente reproduzidos e animandos, até os ambientes detalhados e sujeitos às alterações do clima em tempo real, merecem destaque sem dúvida. A parte sonora também é eficiente, sem exageros como é de se esperar em um game de Golf.

Ah, já ia me esquecendo. Tiger Woods PGA Tour 10 trás ainda o divertidíssimo modo chamado de Disc Golf que apesar de não ter relação com o golf, é imperdível por oferecer muito realismo em disputas de arremessos de discos, uma espécie de frisbie e que funciona como poucas vezes se viu. É viciante e poderia até ser lançado separadamente que valeria a compra. Enfim, se ainda não foi correndo atrás de uma cópia do game e continua lendo esse review, faça um favor para você mesmo e não deixe de fazê-lo.

– Rodrigo Raugust



O VISUAL é divertido e cartunesco

GRAND SLAM TENNIS

O MELHOR QUE UM CONTROLLER PODE CONCEBER

Depois de mais de uma década sem investir em um único game de Tenis, a EA volta com força total nesse que seria um dos maiores projetos iniciais dando suporte ao Wii MotionPlus.

Na verdade, Grand Slam Tennis é (ou deveria ser) tudo que um fã de Wii Sports sonhava, já que soma a idéia de se jogar como se estivesse em uma partida com o suposto realismo e personagens/quadras oficiais que todos aguardavam.

Porém, se por um lado, todo o conteúdo licenciado está lá e bem representado por sinal, é justamente na jogabilidade que deveria ser o foco principal do título que os pontos negativos aparecem.

Para começar, não existe um tutorial que possa esclarecer e ensinar, como o game espera cada movimento. Ainda mais com as novas opções e a maior sensibilidade dos novos controles, ,muitas vezes fica difícil adivinhar como cada movimento deve ser realizado, ou mesmo por outras tantas vezes, o game parece reconhecer justamente aquilo que você não fez, justamente naquele momento decisivo da partida.

O maior problema é que os oponentes não erram nunca, e você por não entender plenamente a jogabilidade acaba errando com uma certa frequência, o que implica em derrotas constantes, e aquela velha e indesejável rotina, de tentativa e erro.

PACOTÃO "TENÍSTICO"

Também nem tudo é defeito no novo game da EA. Grand Slam Tennis trás um dos maiores conteúdos licenciados que um game de Tennis já recebeu, com vários jogadores famosos atuais e clássicos como John McEnroe, Serena Williams, Rafael Nadal, Justine Henin, Boris Becker, e Andy Murray. O mais bacana é que todos podem se enfrentar entre si e além do mais as endas podem ser derrotadas no modo carreira, o que garante mais conteúdo para um pacote já completo.

É a primeira vez que as quadras de Wimbledon aparecem em um game baseado no esporte o que só assegura que os produtores tiveram preocupação em agradar os fãs. Todos os 23 personagens estão bem caracterizados em versões meio que cartunescas o que dá um ar divertido ao game. Os visuais são bons com gráficos acima do padrão do Wii, e animações fluídas rolando na tela da tv. A parte sonora merece destaque pelos efeitos bem produzidos e pela presença da voz de Pat Cash, veterano de Wimbledon e famoso comentarista. Existem modos multiplayer local para até quatro jogadores e online também com direito a estatísticas e filtros para selecionar jogadores equivalentes. Só peca mesmo pela falta de um modo torneio ou um ranking mundial como ocorre na vida real, pois acredito que seria bem divertido. No mais, os modos multiplayer acabam sendo mais tentadores pois não precisamos enfrentar a dificuldade absurda da IA e aí podemos tirar um sarrinho do amigo, esteja ele ao nosso lado na sala, ou do outro lado do mundo.

– Rodrigo Raugust

BRONZE

FICHA

Plataforma: Wii
Produção: Eletronic Arts
Desenvolvimento: EA Canada
Gênero: Esporte
Número de jogadores: 1-4

NOTA 7.0

Gráfico: 7.0
Som: 7.0
Jogabilidade: 5.0
Diversão: 6.0
Replay: 5.0







ESTRATÉGIA de qualidade para download no Wii

SWORDS & SOLDIERS

COMO GUERREAR SEM PERDER O HUMOR

Quando se pensa em games de estratégia, a imagem que vem é de batalhas épicas, vistas de longe, sem dar rosto aos pobres soldados que vão ser massacrados, com algumas exceções, como os jogos da série Fire Emblem. Mas com "Swords & Soldiers" isso é mudado radicalmente, e da maneira mais inusitada possível: simplificando o gênero.

É um jogo de estratégia 2D com progressão lateral, e em tempo real, em que o pointer agiliza o jogo. Na maioria das fases, você primeiro precisa coletar ouro, e depois que tiver ouro o suficiente, pode criar novos tipos de tropas ou gastar criando mais trabalhadores. Porém, como é um jogo de guerra, é preciso se defender – e a melhor defesa é o ataque. No momento que cria uma nova tropa, ela vai seguindo em frente sem parar. Os combatentes vem do lado oposto e quando se encontram com os seus soldados é aí que a batalha começa.

Porém o jogo apresenta alguns problemas. Por ser 2D, muitas vezes tropas ficam misturadas. Você pode querer selecionar apenas um tipo de soldado para recuperar a energia, mas, sem querer, escolhe o errado.

CARICATURAS

Existem três campanhas. A dos vikings, dos astecas e chineses. Cada povo é representado por versões caricatas de personagens históricos, e cada um tem um objetivo mais cômico que o outro. Os astecas querem ganhar uma competição de vegetais com a sua pimenta gigante. Os vikings querem a pimenta para colocar no seu novo molho de churrasco especial. E o imperador chinês (que é na verdade uma criança), trava batalhas a procura de brinquedos.

Cada exército tem tropas diferentes. Para citar algumas delas: os chineses tem macacos ninja. Os vikings tem catapultas. Os astecas tem xamãs que ressuscitam corpos de soldados mortos e usam como combatentes. E todas tem acesso à algumas magias, que são usadas em tempo real, como raios, controle de mente para transformar inimigos em aliados ou a possibilidades de chamar deuses e dragões para ajudar na batalha.

No começo de toda batalha os generais conversam, e os diálogos são absurdos. O visual pode iludir o jogador a pensar que é um jogo infantil, mas no momento que você pega uma faca e sacrifica um soldado na campanha asteca para conseguir magia, esse pensamento some. O único ponto genérico do jogo é a música. Ela não é ruim, mas não é muito memorável. Entretanto, os efeitos sonoros e as vozes do jogo dão o charme de cada civilização.

Além do modo principal, o jogo apresenta alguns minigames, um modo multiplayer, e ainda conta com alguns achievments.

Com senso de humor, sistema de batalha acessível a iniciantes e veteranos, não temo em dizer que Swords & Soldiers é o melhor jogo de estratégia do WiiWare. Provavelmente o melhor do Wii. Compra garantida.

– Otávio Kunz

OURO

FICHA

Plataforma: WiiWare
Produção: Ronimo Games
Desenvolvimento: Ronimo Games
Gênero: Estratégia (RTS)
Número de jogadores: 1-2

Gráfico: 8.5
Som: 9.0
Jogabilidade: 9.0
Diversão: 9.0
Replay: 8.0

NOTA 9.0



PELO JEITO, sao pinguins sem "friends"

PENGUINS & FRIENDS: HEY! THAT'S MY FISH!

A MARCHA PARA O TÉDIO!

Se você considerar "Penguins & Friends: Hey! That's My Fish!" (nome grande, jogo pequeno) divertido, é porque você não faz idéia do que é diversão.

Com um visual que procura chamar a atenção de crianças, o problema fica em como o jogo é monótono em qualquer tentativa de atrair pessoas de qualquer idade.

Não é um jogo muito colorido, porque ele se passa em blocos de gelo em cima da água. Não tem design "fofucho" de personagens porque não podemos ver os personagens, que por sinal nem nomes tem. É desafiador até para adultos. E ele nem começa com um tutorial. Tem que compreender o jogo levando muita porrada. Na verdade não tem porrada no jogo, algo que o tornaria muito mais divertido.

É UMA FRIA!

Basicamente você controla quatro pinguins em um tabuleiro, e cada espaço do tabuleiro contem peixes. Os blocos tem de um, a três peixes. O objetivo é comer o maior número de peixes, e a cada novo bloco que um dos seus pinguins ocupa, o anterior some, permitindo que você cerque algum pinguin adversário forçando ele a sair do jogo. Entretanto, ganha quem somar mais peixes, não quem derrubar os inimigos. Porém quanto mais pinguins, mais peixes vai conseguir comer. É pura questão de matemática.

O complicado é entender isso logo no começo, pois não há nenhuma explicação. E mais complicado ainda porque em partidas contra o computador, ele sabe como funciona muito bem. Diferente da vida real, quando você joga com alguém experiente e ele pega leve, o computador fica com síndrome de Bart Simpson e você sente que está sendo enganado.

Texturas sem vida fazem você perceber como a neve é desoladora, e a vontade de desligar o seu Wii permanece forte. Mas você ainda não o desliga, porque ainda nem começou a jogar. Quanto mais você avança, a única coisa que você percebe mudar é o desenho do "tabuleiro" uma hora em forma de peixe, outra em forma de quadrado, e por aí vai. Nada muito original.

E você pensa que não tem como ficar pior, é porque ainda esquece da música. É óbvio que em um jogo de estratégia, a música não pode distrair, mas não ajuda ter uma música que causa bocejos ao invés de qualquer outra reação.

Quando você ganha uma partida, você não consegue se conter de empolgação, e finalmente desliga o Wii. Entretanto esquece que ainda tem o modo multiplayer para até 4 jogadores, que melhora realmente a jogatina. Mas é que nem amarrar fios em um cachorro morto e criar uma marionete. O cão continua morto, e Penguins & Friends continuo entediante.

Se mesmo assim você ainda não se convenceu de que deve ficar longe, saiba que não há possibilidade de se jogar na internet, ou uso inteligente do Wii Remote, e pior de tudo, não há como conseguir o seu dinheiro de volta.

– Otávio Kunz

FICHA

Plataforma: WiiWare
Produção: Gammick Entertainment
Desenvolvimento: Gammick Entertainment
Gênero: Tabuleiro
Número de jogadores: 1-4

NOTA 4.0

Gráfico: 5.0
Som: 4.0
Jogabilidade: 5.0
Diversão: 4.0
Replay: 4.0

NADA COMO REGAR as plantas

APRENDA a plantar e cuidar

GARDENING MAMA

PLANTE UM BELO JARDIM SEM PRECISAR SUJAR AS MÃOS DE TERRA

Depois de uma longa jornada em meio às panelas do jogo "Cooking Mama", a Mama resolveu sair de casa e encarar o jardim, usando suas habilidades para cultivar flores, legumes e frutas. Tudo isso em um cenário muito, mas muito florido, colorido e brilhante.

Trocar a área da cozinha por todo um jardim com certeza aumentou a quantidade de coisas para se fazer. Agora, os minigames te desafiam, e muitas vezes a sua paciência, a plantar sementes e criar mudas até que elas cresçam e se tornem árvores frutíferas ou flores premiadas. Para ver como está indo o seu desempenho, Mama percorre o vasto jardim para acompanhar o desenvolvimento dos vegetais. A Mama, no entanto, é mais uma entidade no jogo do que um personagem em si, já que é minimamente representada por um ícone, ao invés de um avatar, por exemplo.

Você começa cuidando de um simples jardim de flores, por exemplo, e depois já pode estar habilitado a ser responsável por um pomar, uma horta ou um jardim de rosas premiadas. Para preparar a terra, plantar as sementes ou mudas e regá-las, o mesmo minigame é repetido várias vezes durante todo o jogo, o que pode cansar alguns jogadores menos pacientes.

NÃO É SÓ PLANTAR: CUIDE!

Cada plantinha tem seu devido tempo de crescimento, então, não é de se surpreender que você acabe plantando uma nova muda no mesmo lugar, podando outra que já foi podada, ou colher a fruta da mesma árvore. O negócio é prestar muita atenção nesses detalhes para não deixar a Mama furiosa. Ao longo do game, o jogador atingirá novas fases em que provas específicas de cada espécie vão aparecer, como trocar o vaso das mudinhas para que a árvore possa crescer melhor ou arrancar os espinhos das roseiras (cuidado com o dedo!).

Em Gardening Mama todos os seus progressos não passam despercebidos. Apesar das medalhas de platina dos outros games terem desaparecido, se você conseguir terminar um minigame, sem errar, antes que relógio chegue à metade do tempo, você conseguirá um bônus. Ao acumular três bônus, o jogador ganhará o direito de escolher um dos três presentes surpresas oferecidos. Os prêmios são mais ornamentais do que usuais, como: roupas novas para a Mama, itens novos para personalizar a tela superior do DS e enfeites para o jardim. Você também pode trocar os presentes que ganhar com outros amiguinhos e assim completar a sua coleção. Além disso, ainda pode convidar até três jogadores para uma disputa de jardinagem contra o relógio, usando apenas um cartucho.

Gardening Mama é uma boa opção do gênero para quem já saturou de ver cozinha. No entanto, quem não curtiu muito Cooking Mama, dificilmente vai jogar por muito tempo esse novo título, mesmo com mais tarefas para realizar. Depois de Gardening Mama, fica-se na expectativa do que a Mama vai aprontar agora: ela já saiu de casa e foi para o jardim. Será que ela se aventura a ir para a rua? Street Mama? Não, acho que aí já é demais...

– Viviane Werneck



FICHA

Plataforma: DS / DSi
Produção: Majesco
Desenvolvimento: Cooking Mama Limited
Gênero: simulação
Número de Jogadores: 1-2

NOTA 6.5

Gráficos: 7.0
Som: 6.0
Jogabilidade: 7.5
Diversão: 6.0
Replay: 6.0


LITTLE MAC ESTA DE VOLTA!
Compatível com Wii Balance Board
Vendido separadamente
PUNCH-OUT!!
www.punchout.com
DOLBY
PRO LOGIC II
© 2009 Nintendo. Punch Out!! e Wii são marcas registradas da Nintendo. Dolby, Pro Logic e o símbolo da doble-D são marcas da Dolby Laboratories.
Visite-nos em www.nintendo.com
Wii

A TURMA de monstros menos assustadora do mundo

MAGICIAN'S QUEST: MYSTERIOUS TIMES

ESCOLA DE MAGIA? ONDE SERÁ QUE JÁ VI ISSO?

A história de Magician's Quest: Mysterious Times se passa em uma escola de magia (qualquer semelhança com Hogwarts não é mera coincidência) onde o jogador controla um aprendiz de bruxaria, que tem como objetivo aprender e dominar uma série de feitiços e encantamentos para conseguir uma Licença Mágica e se tornar o Mago Mestre. Conseguir a tal Licença não é uma tarefa simples, mas pode ser divertida. Na escola, o aspirante a todo poderoso da magia terá a oportunidade de interagir com mais de 150 pupilos. Todos terão que aprender e praticar magias únicas, usando-as sabiamente. Para dar mais emoção, durante o curso, o jogador será escalado para resolver uma série de puzzles por seres misteriosos, que aparecem ao longo do game.

VIDA DE ESTUDANTE

O jogador poderá se atualizar a respeito dos principais rumores envolvendo eventos misteriosos na escola, romances e as mais variadas histórias entre os alunos. Uma opção legal é poder enviar o seu bruxinho para fazer um intercâmbio, emprestando o seu personagem para ser tutorado por um amigo. Nesse caso, o seu pupilo será exportado para o mundo desse outro jogador.

Diferentes aventuras serão reveladas dependendo das alianças formadas pelo seu aprendiz e como o jogador escolhe a forma de resolver cada uma das 52 missões disponíveis. Magician's Quest: Mysterious Times explora o conceito de imersão de forma criativa. Outro ponto interessante é harmonia entre a hora interna do DS e o tempo do jogo: se o relógio do portátil marcar 10 horas, por exemplo, esse será o horário no mundo do game. Esse sistema influi diretamente no período em que algumas missões estarão habilitadas ou não, se determinadas aulas já estão disponíveis para aprender novas magias, quais personagens estão fazendo o que e quando e influi até mesmo no horário de abertura das lojas.

O mundo parece bem legal e vasto em um primeiro momento, mas não demora muito para perceber que o tamanho geral do ambiente é bem parecido com o do game Animal Crossing, também para DS. Você só tem algumas salas na escola (apenas uma você usará para aulas de verdade), um distrito com não muitas lojas, outras poucas construções pela cidade e nada mais. Apesar disso, todo o design dos personagens, a sutileza do humor e a atmosfera mágica do jogo foram bem feitas e, provavelmente, servirão de incentivo aos jogadores para continuar o aprendizado rumo a tão cobiçada Licença Mágica e o posto de Mago Mestre.

– Viviane Werneck

PRATA

FICHA

Plataforma: Nintendo DS
Produção: Konami
Desenvolvimento: Konami
Gênero: RPG
Número de Jogadores: 1-4

Gráficos: 7.5
Som: 7.5
Jogabilidade: 7.5
Diversão: 8.0
Replay: 8.0

NOTA 7.5



O VISUAL retrô oculta novidades

PARECE UM GAME da era 16-Bit

BLACK SIGIL: BLADE OF THE EXILED

UM RPG DIRETO DO TÚNEL DO TEMPO

Mais um RPG no DS. Fica difícil ser inovador com tantos títulos chegando à plataforma, não é verdade? A Studio Archcraft resolveu então correr na direção contrária do senso comum, e ao invés de inovar e arriscar, decidiu voltar as raízes e lançar um jogo digno do começo da década de 90. Acha isso ruim? Então provavelmente você deve ter menos de 15 anos; quem viveu a áurea época dos RPGs no Super Nintendo sabe como eles eram mágicos e viciantes. Mas mesmo nós, entusiastas e saudosistas, sabemos que nostalgia tem limite, e Black Sigil: Blade of the Exiled acabou ficando preso demais ao passado para justificar seu lançamento no DS.

Anteriormente conhecido como Project Exiled, Black Sigil inicialmente seria lançado para o Game Boy Advance, mas por um pequeno atraso no projeto e o fim do ciclo de vida ativo do velho portátil da Big N, a produtora decidiu lançar o jogo no DS, utilizando a tela de toque como alternativa na jogabilidade.

Black Sigil conta a história de Kairu, um garoto amaldiçoado que não pode usar magia e acaba sofrendo repressão porque seu pai, há 15 anos, havia derrotado o maligno Vai, outra pessoa que não podia usar mágica. A semelhança entre Kairu e o vilão que seu pai derrotara causam desconfiança de todos.

Como um bom RPG, a história é muito bem trabalhada. A busca de Kairu e sua irmã Aurora para voltar para casa em Bel Lenora envolvem vários conflitos em Artania, um local dominado por um forte e estranho regime. A história possui diversas reviravoltas durante as quase 40 horas de jogo - pena que no começo as coisas são lentas demais, o que pode dispersar e até mesmo desmotivar o progresso na aventura.

PRESO NO TEMPO

Outra coisa que não ajuda muito na empolgação em jogar Black Sigil é o excesso de batalhas. O sistema de lutas randômico, ou seja, inimigos aparecem de repente na tela de combate, já esta batido demais - e a produtora ainda "ajudou" colocando um número excessivo de encontros. Às vezes vão bastar alguns passos entre uma luta e outra, o que desanima e acaba elevando o desafio, já que os inimigos sempre vão atacar o personagem do seu grupo que estiver com menos vida. Poxa, Studio Archcraft, não precisava ser tão mau assim, não é mesmo?

Dentro dos combates, você poderá controlar até três personagens e fazer combinações de ataques interessantes, mas nada inédito para quem já jogou qualquer RPG da década passada.

É difícil dizer que um jogo como Black Sigil é ruim, já que ele tem todas as características que poderiam o ter transformado em um sucesso como Chrono Trigger e Final Fantasy, só que foi lançado com dez anos de atraso.

Se você é saudosista, encontrará aqui uma ótima história e diálogos muito bem escritos, que compensam - até onde sua paciência aguentar - as batalhas infinitas e frustrantes.

– Lucas Patricio

FICHA

Plataforma: Nintendo DS
Produção: Studio Archcraft
Desenvolvimento: Graffiti Entertainment
Gênero: RPG
Número de Jogadores: 1



Gráficos: 6.0
Som: 7.0
Jogabilidade: 7.0
Diversão: 5.0
Replay: 8.0

MAIS UM grande RPG da Atlus no DS

KNIGHTS IN THE NIGHTMARE

COMPLEXO, BELO, INSUPERÁVEL E GRANDIOSO RPG

É engraçado quando recebo os jogos para fazer review para a NW e sempre encontro, no mínimo, um RPG na minha mesa. Claro que eu fico contente em poder jogar e analisar os mais recentes lançamentos desse gênero que sou apaixonado há tanto tempo. Na maioria das vezes, encontro continuações de peso como Final Fantasy e Dragon Quest. Sem falar nos remakes, como Chrono Trigger. Algumas séries voltam e outras nascem. O DS é indubitavelmente a plataforma que recebeu mais jogos do gênero nos últimos anos, e claro que algumas produtoras se destacaram com alguns títulos. Uma dessas empresas é a Sting, responsável também pelas séries Riviera e Yggdra Union.

A bola da vez é Knights in the Nightmare, um título com nome genérico, mas que de ordinário não tem absolutamente nada - é um dos únicos e profundos jogos de RPG que já coloquei as mãos. E sim, isso inclui toda a série Disgaea.

Aviso que não vou conseguir explicar a complexidade de Knights in the Nightmare nesse review nem que ele ocupasse todas essas páginas dedicadas as análises na revista - quiçá ela inteira. Para conseguir entender o sistema de combate, itens, fusões e todos os demais sistemas, será preciso horas jogando. Mas para você não ficar perdido, eu tento explicar o bá

INOVADOR E MÍSTICO

cê não controla nem um guerreiro, nem um mago nem uma amazona com poucas roupas apaixonada pelo mocinho. Quer dizer, mais ou menos. Na verdade, você assume o papel de um espírito que pode dar a vida a guerreiros mortos por um período curto de tempo. Estranho? Vendo funcionar é ainda mais peculiar.

Por meio da tela de toque você controla o espírito que tem uma forma circular. Você não tem barra de vida, e sim um contador de tempo. Os inimigos não podem te atacar, já que afinal de contas,você é apenas um espírito. Os adversários soltam bolhas e poderes dignos de um shoot'em up, que precisam ser desviadas para evitar que a contagem do tempo comece a despencar. Se ela chegar ao zero, é game over.

Para atacar os adversários, basta encostar o espírito em um dos personagens "mortos" de sua equipe espalhados pelo cenário em forma de tabuleiro, como acontece em Final Fantasy Tactics. Os seus personagens não podem andar, mas podem atacar em uma área pré-determinada e ficam mais fortes ao serem atribuídos com itens. Isso sem falar na possibilidade de fusão e itens especiais e únicos.

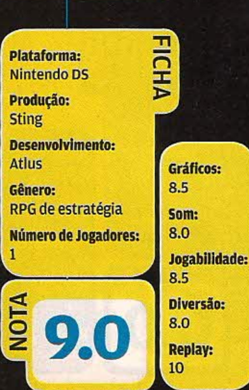
Durante os combates a tela vai estar recheada de informações e magias voando para todos os cantos. Chega a ser um pouco poluído para quem não entende as mecânicas de primeira mão, mas se torna lindo ao perceber a quantidade de efeitos que ali acontecem ao mesmo tempo.

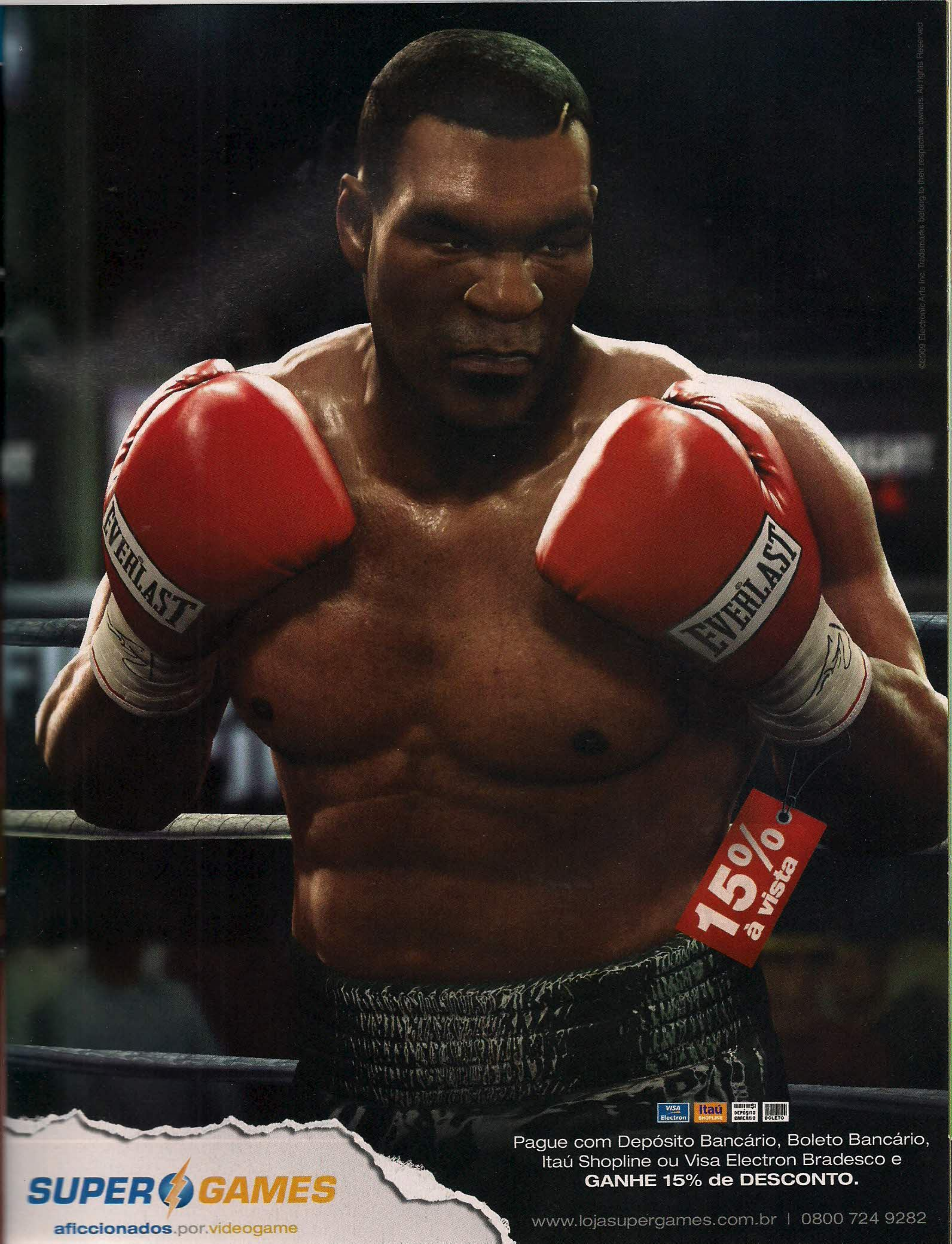
A maestria da direção de arte é indiscutível - artworks e cutscenes mostram que a Sting não poupou esforços para criar uma verdadeira obra de arte. Não é à toa que a versão de colecionar acompanha um lindo livro de artes oficiais.

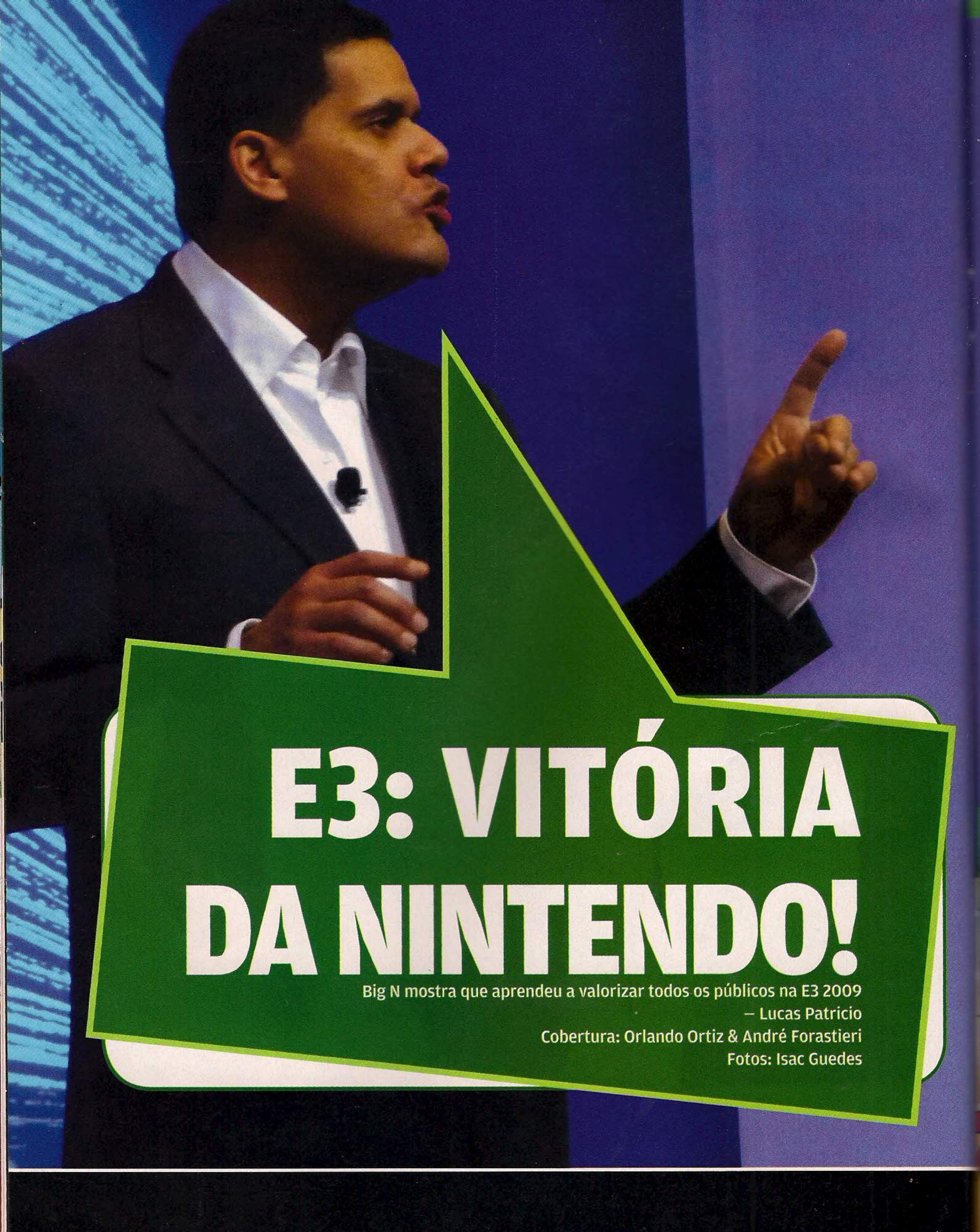
Knights in the Nightmare é complexo, difícil de ser dominado e profundo. Jogadores mais casuais não vão conseguir se motivar a jogar muito tempo, mas os fãs de RPGs táticos terão conteúdo por meses e, quem sabe, anos. É uma experiência única no DS.

— Lucas Patrício






©2009 Electronic Arts Inc. Trademarks belong to their respective owners. All rights Reserved
EVERLAST
EVERLAST
15% à vista
VISA Electron
Itaú SHOPLINE
DEPÓSITO BANCÁRIO
BOLETO
Pague com Depósito Bancário, Boleto Bancário,
Itaú Shopline ou Visa Electron Bradesco e
GANHE 15% de DESCONTO.
SUPER GAMES
aficcionados.por.videogame
www.lojasupergames.com.br | 0800 724 9282



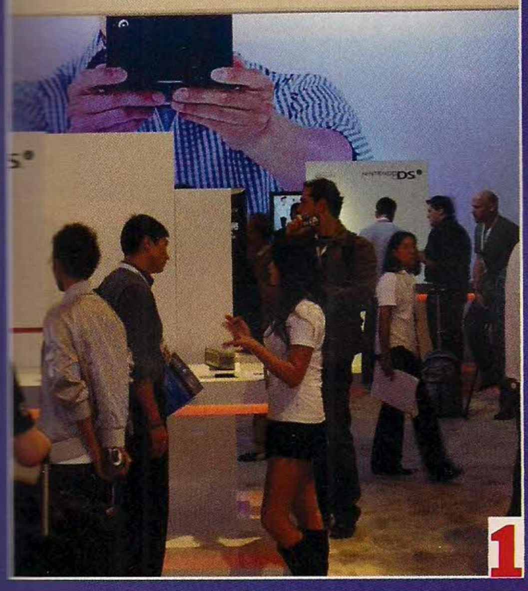
E3: VITÓRIA DA NINTENDO!

Big N mostra que aprendeu a valorizar todos os públicos na E3 2009

— Lucas Patricio

Cobertura: Orlando Ortiz & André Forastieri

Fotos: Isac Guedes













1. O stand da Nintendo estava recheado de novidades; **2.** Grande? Imenso! Os banners tinham o tamanho de uma casa; **3.** New Super Mario Bros. Wii; **4.** Na ala de Wii Sports Resort, muita gente suada; **5.** Outra bela decoração tematizada com Mario Bros; **6.** O novo Super Mario Bros. fez sucesso nas filas.

A conferência da Nintendo na E3 2009 foi marcada por altos e baixos. Enquanto acionistas abriam um sorriso largo ao saber que a empresa de Kyoto lidera com sobra a corrida da atual geração, os gamers hardcore roíam as unhas esperando quais seriam os novos títulos anunciados.

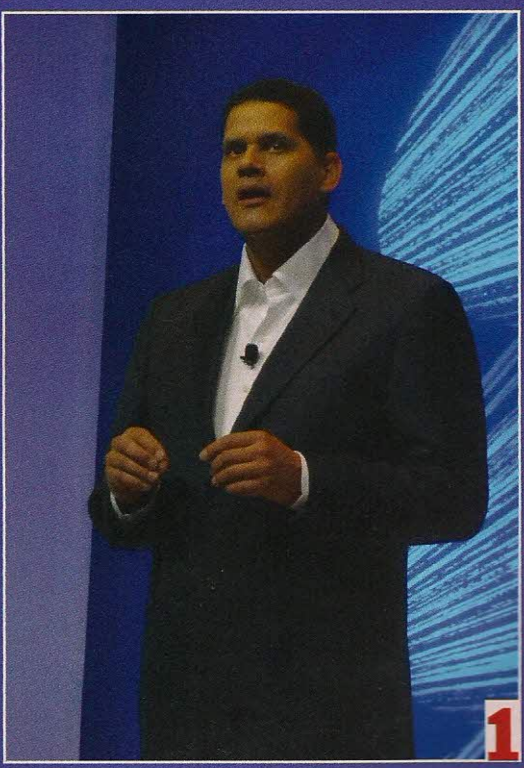
Com uma boa dose de paciência, todos que assistiram a apresentação liderada pela vice-presidente executiva de vendas de marketing da Nintendo para os Estados Unidos, Cammie Dunaway, tiveram a certeza que ótimas novidades estarão chegando próximos meses.

A conferência começou com Dunaway explicando a importância da empresa para o mercado e disse que se existe um personagem que pode ser considerado um ícone quando se fala de videogames, esse só pode ser Mario.

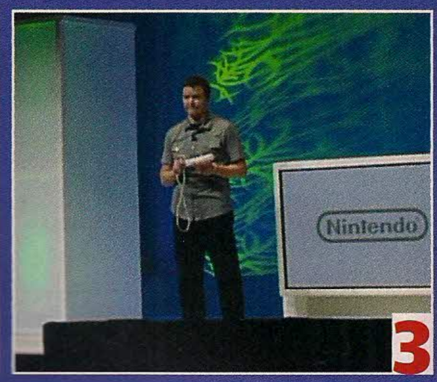
Todos na platéia se remexeram, ansiosos por uma novidade do bigodudo. E não deu outra, após um clipe com vários jogos do principal personagem da empresa, New Super Mario Bros. Wii foi anunciado, com quatro pessoas jogando ao vivo.

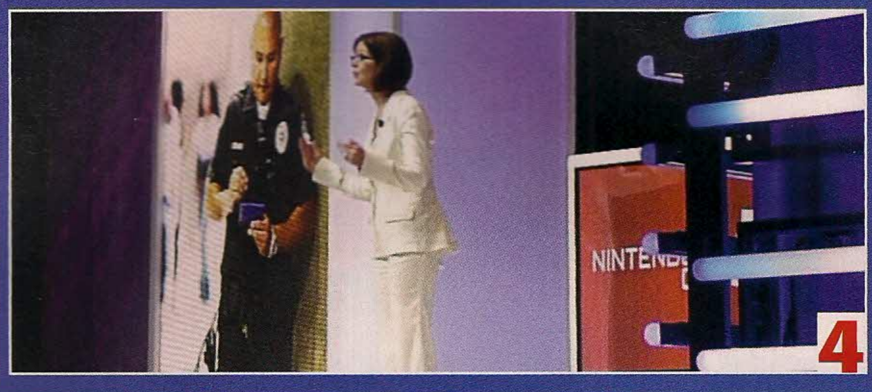
Após Mario invadir o palco, a conferência da Nintendo foi claramente focada para o público casual – mas que qualquer hardcore pode muito bem aproveitar. A primeira novidade foi Wii Fit Plus, continuação do famoso jogo de treinamento físico que vai adicionar novas modalidades e minigames.

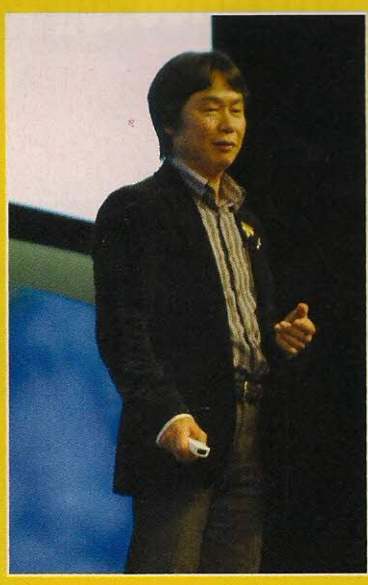
Depois, o carismático Reggie Fis-Aime entrou em palco para falar











CADÊ MIYAMOTO?

O ilustre Shigero Miyamoto, criador das séries de maior sucesso da Nintendo, não deu as caras na conferência da empresa. O que será que estava acontecendo? Mais tarde, em uma coletiva fechada e quase secreta, o produtor falou sobre alguns assuntos não comentados anteriormente, entre eles: um novo Zelda.

Miyamoto acabou deixando escapar que está produzindo um novo jogo da série, com Link adulto. Ele também disse que gostaria que o game utilizasse o acessório Motion Plus. "Gostaríamos de torná-lo compatível com o MotionPlus. É bem possível que seja jogado apenas com ele. Existem pessoas que pensam em Zelda como um RPG com controles simples, então descobrir como criar algo que deixe todos felizes", disse.

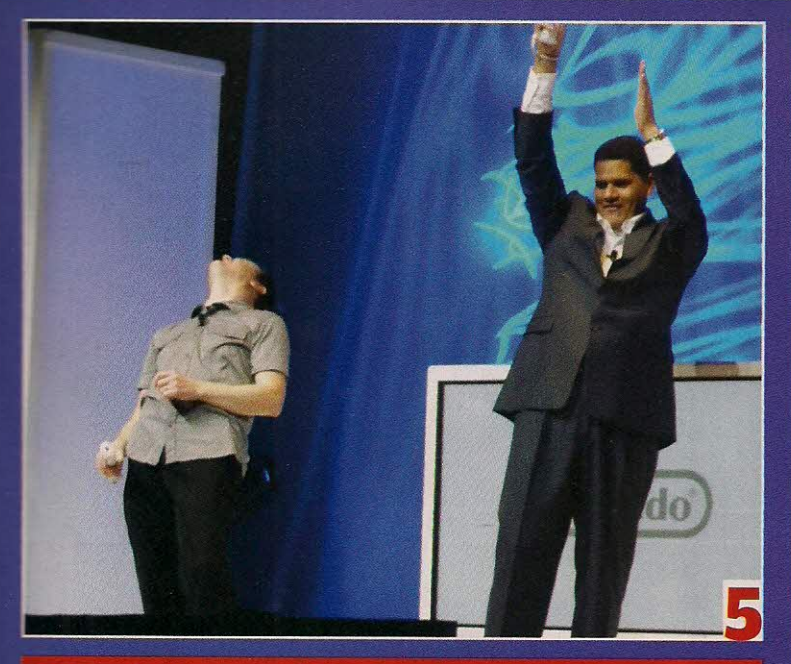
Miyamoto ainda enfatizou a qualidade de New Super Mario Bros. Wii e disse que ele vai usar 100% da capacidade do console, com modos multiplayers para até quatro jogadores se aventurarem ao mesmo tempo na aventura principal.

Miyamoto se esquivou de todas as perguntas relacionadas ao novo Zelda. Não quis responder muito sobre o assunto e limitou-se a dizer que tem ótimas ideias para o jogo. Alguns dias depois, uma linda arte surgiu mostrando Link adulto (mais velho que em Twilight Princess) segurando um escudo e de costas para uma estranha personagem. Repare bem na foto e perceba que essa personagem é a Master Sword em "pessoa".

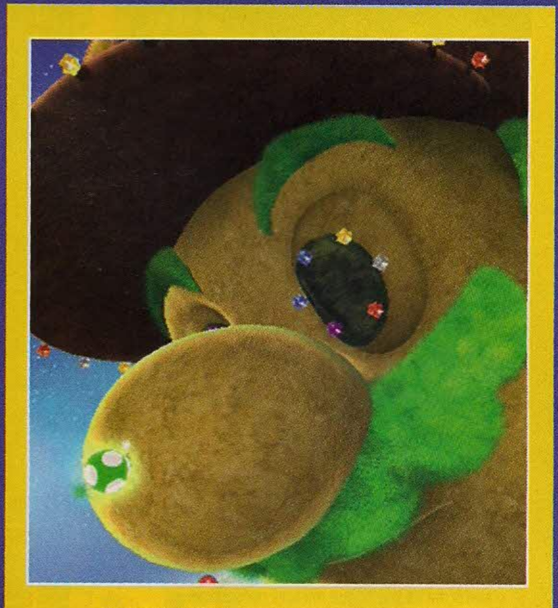
Talvez esse seja o único detalhe que podemos saber da nova aventura de Link, que não deve ser revelada antes de 2010. O jeito vai ser esperar sentado e jogando Legend of Zelda: Spirit Tracks no DS.

sobre os RPGs que vão chegar às plataformas da empresa. A lista é boa e conta com Final Fantasy Crystal Chronicles: The Crystal Bearers (Wii), Kingdom Hearts 358/2 Days (DS), Mario and Luigi: Bowser's Inside Story (DS) e o retorno de Golden Sun (DS). O portátil também recebe Women's Murder Club: Games of Passion (uma espécie de livro interativo), C.O.P. The Recruit (um clone bem bonito de GTA da Ubisoft) e Style Savvy (jogo de moda para garotas).

O DSi ganhou espaço quando jogos exclusivos para download foram mostrados, como Flip Note Studio, Mario Vs. Donkey Kong: Minis March Again e WarioWare DIY. O novo modelo do portátil ainda vai ter compatibilidade com o Facebook, o "Orkut americano", podendo enviar as fotos tiradas com as câmeras direto para o site.



1. Reggie Fills-Aimé discursa; **2.** Satoru Iwata deu um show à parte; **3.** O apresentador mostrou os lançamentos da Nintendo; **4.** Cammie Dunaway mostrou as novidades do DS e DSi; **5.** Reggie mostra que é bom no arremesso!



SUPER MARIO GALAXY 2

Toda nossa equipe considera Mario Galaxy um dos melhores jogos de todos os tempos. É um dos mais inspirados e bonitos games já produzidos pela Nintendo. E apenas um título desse calibre é que poderia quebrar um enorme tabu da empresa: receber uma continuação na mesma plataforma.

Super Mario Galaxy 2 promete ter todo o charme da primeira versão, e com 90% de novos mapas, como disse Miyamoto em sua coletiva "secreta". A grande novidade é a presença do companheiro Yoshi, que agora será peça fundamental para ajudar o bigodudo a explorar o espaço.

A fantasia de abelha também foi vista no trailer, e tudo indica que uma nova possa surgir. Os cenários vão ser bem variados, com fases no gelo, vulcões, florestas e mais mundos arredondados.

"A equipe estava utilizando apenas algumas ideias e mapas que ficaram de fora da aventura original, mas acabaram se empolgando e criando praticamente tudo de novo", disse o mestre Miyamoto.

Não há dúvidas que Super Mario Galaxy 2 será tão grandioso quanto o primeiro. Agora é esperar por uma data de lançamento mais aproximada, já que a única informação que temos é que ele só chegará em 2010.

NOVA REVOLUÇÃO

Após a enxurrada de títulos mostrados no telão, Reggie falou sobre a nova evolução dos controles do Wii, que será protagonizada pelo acessório Motion Plus. Com ele, o Wii Remote terá extrema precisão nos movimentos realizados, dando ainda mais realidade a jogabilidade.

Um vídeo mostrando pessoas jogando Wii com o novo acessório foi mostrado e Reggie desafiou um colega em uma disputa de cestas em Wii Sports Resort, que ainda vai ter minigames de tênis de mesa, samurai e alguns outros.

O presidente mundial da Nintendo, Satoru Iwata, entrou no palco e, ao contrário do que todos esperavam, não soltou nenhuma bomba. Ele falou sobre a importância de 150 milhões de jogadores em potencial que podem se tornar consumidores do mercado. Para tentar atingir esse público, ele anunciou o Wii Vitality Sensor, uma espécie de medidor de pulso com o objetivo de fazer com que o jogador fique o mais relaxado possível.

O Wii Vitality Sensor é um detector como um medidor de batimentos que mostra informações relacionadas com o seu mundo interior, com o objetivo de fazer com que você atinja um grande relaxamento enquanto joga. E com essa revelação bombástica e misteriosa, Iwata saiu de cena e deu lugar à Cammie novamente.

Depois desse anúncio, todos na platéia já tinham desistido de ver alguma grande bomba. Mas a Nintendo premiaria os pacientes. Uma leva de jogos hardcore começou a ser mostrada no placo, desde o elogiado The Conduit até Resident Evil: Darkside Chronicles, Red Steel 2, Silent Hill e Dead Space Extraction.

CEREJA DO BOLO

Mas as grandes surpresas aconteceram nos minutos finais. Dunaway perguntou para a platéia se eles achavam que as novidades de Mario tinham acabado.





PEQUENO NOTÁVEL

O Nintendo DS já vai completar cinco anos e ainda esta no auge de seus lançamentos. A E3 deste ano é a prova disso. Os fãs de RPG podem ficar ainda mais animados, pois o portátil se supera e mostra que é a melhor plataforma que existe para jogos do gênero.

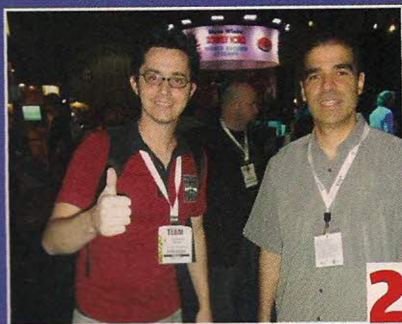
Só na feira foram mostrados três grandes títulos que variam desde o clássico RPG de raiz, até a genialidade da Nintendo em conseguir melhorar e transformas o gênero. O primeiro é Kingdom Hearts 358/2 Days, estréia da série em uma plataforma da Big N, que mistura personagens da Square Enix com a Dinsey e que faz um sucesso absurdo por onde passa. A nova aventura recebeu alguns novos vídeos e demonstrações durante a feira deste ano.

Outra novidade é Mario and Luigi: Bowser's Inside Story, que como o nome denuncia, trás como grande novidade o casca grossa Bowser como personagem jogável que vai fazer time com os irmãos encanadores.

E por último, uma grande surpresa: Golden Sun. Após quase 10 anos sem nenhuma novidade, a série vai voltar com uma versão exclusiva para o DS. Os mais nostálgicos já sabem o quanto isso é importante. Um grande portátil merece receber a volta de grandes séries.

O DSi ainda recebeu novidades; a continuação de Mario Vs. Donkey Kong foi anunciada com exclusividade para o DSWare, serviço de venda de jogos do portátil. Ou seja, Mario Vs. Donkey Kong: Minis March Again será vendido exclusivamente através desse serviço. Outro que também será comercializado digitalmente é WarioWare DIY. Um novo aplicativo de desenho foi mostrado durante a apresentação da Nintendo e surpreendeu; segundo os produtores e até mesmo Miyamoto, essa será uma ferramenta para as pessoas criarem curtas-metragens e compartilhar com todos os amigos.







1. Orlando Ortiz encontrou com Charles Martinet, dublador do Mario!; **2.** Logo em seguida, o editor Viu Ed Boon, criador da série Mortal Kombat; **3.** André Forastieri, nosso diretor editorial, brinca com as tartarugas ninja.

Ela abriu um sorriso e disse que, pela primeira vez, um console da Nintendo iria receber uma continuação da aventura principal do bigodudo. No telão, Super Mario Galaxy 2 estava sendo anunciado, e arrancando gritos de todos que assistiam.

Os corações ainda estavam acelerados quando outro trailer começou a rodar e o logo da Team Ninja, produtora da Tecmo responsável pela série Ninja Gaiden e Dead or Alive, apareceu junto com o da Nintendo. Que jogo seria aquele? Um personagem tira um capacete e pergunta "Você lembra de mim?", é então que o outro aparece, com uma armadura laranja inconfundível: Samus. Metroid: Other M foi a grande surpresa da noite e fechou a conferência da Nintendo com chave de ouro.

Muitos reclamaram da apresentação da Big N - ainda enfatizando o excesso de novidades para os casuais. Mas desde o lançamento do Wii, é visível que a empresa aposta nesse nicho tão promissor, como explicou o presidente Iwata. Porém, esse ano a Nintendo aprendeu com os erros do ano passado e não esqueceu os hardcore. Afinal de contas, dois novos jogos do Mario e um novo Metroid é o que todo Nintendista queria. Quer dizer, podia ter um novo Zelda, certo? E quem disse que não teve? Leia o Box "Cadê Miyamoto?" e saiba que Link, mesmo discretamente, também deu as caras na E3 2009.



METROID: OTHER M

Jogabilidade 2D, parceria bombástica e idéias revolucionárias - nasce a continuação definitiva de Super Metroid

– Odir Brandão



A trilogia Metroid Prime foi espetacular e a Retro Studios sem dúvida fez um ótimo trabalho. Mas esse foi o fim do "estilo FPS". Para a alegria de todos os fãs que cresceram jogando o clássico Super Metroid, a Nintendo surpreendeu com um novo capitulo da série totalmente reformulado.

Quando o telão da conferência da Nintendo na E3 2009 mostrou a parceria Nintendo e Tecmo, muitos prenderam a respiração de empolgação. O que estaria por vir? As cenas foram passando: um tipo de fortaleza no espaço, pessoas e soldados por todas as partes, uma linda jovem loira... "Loira? Será a Samus? Espera um pouco. O que? É Metroid! Sim, novo Metroid para Wii!"

O que os remanescente da equipe de Ninja Gaiden estariam fazendo com uma das séries mais queridas do público nintendista? Essa é uma resposta que está sendo esclarecida pouco a pouco. O que já se sabe, entretanto, que é a parceria chega apenas para somar: Metroid: Other M é diferente de tudo o que você já viu ou experimentou, mas não perde absolutamente nada da sua essência e elementos consagrados.

Plataforma: Wii
Produção: Nintendo
Desenvolvimento: Team Ninja
Gênero: Ação
Lançamento: 2010

MESMO LÍDER. NOVO TIME

A primeira coisa que é preciso saber sobre Other M é que ele mistura 2D com 3D. Visão em terceira pessoa com primeira pessoa. "Nosso objetivo é criar a mais interessante jogabilidade e entregar aos jogadores o Metroid mais legal de todos os tempos", revelou o produtor da Nintendo Yoshio Sakamoto, que sempre trabalhou especialmente nos jogos 2D da franquia.

Mas como fazer isso? Sakamoto queria um Metroid 2D, mas também queria que fosse um título para Wii, que aproveitasse o Wii ao máximo. Mas a série Prime tinha seu próprio caminho como um shooter de exploração em primeira pessoa. O que Sakamoto precisava era de uma nova equipe, para criar um novo game, para realmente realizar tudo o que sua mente planejava. É aí então que surge a Tecmo com a Team Ninja.

Yusuke Hayashi, designer e importante peça da Team Ninja, é um fã declaro de Metroid. "Para mim, a série Metroid é a mais linda da Nintendo. Não apenas em termos de gráficos, mas também se tratando de jogabilidade e design; então [Other M] é um projeto que definitivamente eu quero trabalhar", explica uma das principais mentes por trás de Ninja Gaiden.

Com isso, Yoshio Sakamoto encontrou a equipe perfeita para um novo Metroid. Um Metroid que promete unir os fãs de todas as épocas da franquia.

MUITAS IDÉIAS. PRESENTE PARA OS FÃS

Em MOM, Samus vai ganhar uma atenção como nunca antes. O jogo vai explorar o lado mais humano da heroína e não meramente de "um alguém dentro de uma armadura". Se você jogou Super Metroid para o SNES e Metroid Fusion para o Game Boy Advance, vai entender essa perspecti-

MONSTROS cada vez maiores e mais feios

O BORDÃO "AGUARDE E CONFIE" É VERDADEIRO

O co-criador de Metroid Yoshio Sakamoto disse que não há nenhum membro da antiga staff de Super Metroid envolvida em Other M. Mas tudo bem, a notícia não chega a ser desanimadora. Há ainda dois veteranos das versões para Game Boy Advance de Metroid, em que um deles trabalhou na parte de mapas e algumas armadilhas; enquanto o outro cuidou de alguns elementos de design.

Isso sem mencionar, é claro, toda a experiência do próprio Sakamoto. Afinal, ele foi ninguém menos do que o diretor das melhores versões da franquia. E vale lembrar que, na cronologia, MOM se passa depois de Super Metroid e antes de Metroid Fusion. Confira quais jogos Yoshio Sakamoto dirigiu:

- Super Metroid (Super Nintendo, 1994)
- Metroid Fusion (Game Boy Advance, 2002)
- Metroid: Zero Mission (Game Boy Advance, 2004)

va de mostrar a Samus como mulher, como guerreira e como humana. O plano é fazer com que a história do novo game mergulhe ainda mais profundo na personagem Samus.

Mas o time da Tecmo, que agora ganhou o nome de "Project M team", não está aí por acaso. MOM será cheio de ação e cutscenes. A perspectiva de jogo deve mudar automaticamente de acordo com a fase, mas os desafios e combos brutais no melhor estilo "Ninja Gaiden" vão marcar presença constante. Ainda que não tão violentos como em NG, que fique claro - violência não é nem de longe o foco do time, mas é claro que Samus não vai hesitar quando precisar colocar a arma dentro da boca de um monstro e atirar com toda potência.

Quanto aos outros elementos da série, pode ficar tranquilo e quebrar as placas de protesto. O jogo vai continuar com a mecânica de "evoluir" sua armadura para alcançar novas áreas, revisitar velhos locais para explorar outros pontos antes inacessíveis, transformar-se em Morph Ball a todo o tempo, equipar-se com novos tiros como a Ice Beam, ganhar habilidades inéditas e super poderosas e tudo mais que tanto deu certo em anos.

A verdade é que a Nintendo esconde muito bem os segredos e detalhes sobre como Metroid: Other M será. O vídeo disponibilizado na E3 deste ano, embora não pareça, é ainda bastante inicial. Muitas outras surpresas, possivelmente algumas deles bem nostálgicas, certamente aparecerão com o tempo.

Gerando uma certa controvérsia de aceitação, este é o primeiro jogo Metroid em que a Samus fala. Isso mesmo, a musa terá pela primeira dublagem de voz - provando mais uma vez o quanto a equipe deseja valorizar o lado humano dela.

Além da Samus há uma outra personagem loira muito parecida com ela - mas tudo leva a crer que não seja um "clone", e sim alguém com importância fundamental na trama. Não só isso, mas outro dos mistérios escondidos pela Nintendo envolve o comandante Adam, que aparece vivo e em versão humana; além de Ridley e da Mother Brain que surgem no trailer.

Votado como um dos melhores da E3 2009, Metroid: Other M é um jogo para os fãs. Todos os fãs. Principalmente os fãs da geração Super Nintendo. A série nunca foi casual, e nesta nova versão ela continuará não sendo. Mother M tem tudo para ser o jogo mais revelador e mais surpreendente de todos.

O lançamento é só em 2010, é verdade, mas se o resultado final for tudo o que a apresentação em Los Angeles sugeriu, então você está prestes a conhecer o melhor Metroid feito por mãos humanas. NW

A BELA SAMUS se protege com a armadura



ANIMAÇÕES de tirar o fôlego

A MAGIA ESTÁ DE VOLTA

Sexto título de Harry Potter chega melhorado e coloca o Wii Remote para mexer muito!
– Beatriz Sant'Ana

Plataforma: Wii
Produção: EA
Desenvolvimento: EA
Gênero: Aventura
Lançamento: 30 de junho

Wingardium Leviosa! Finalmente um novo título de Harry Potter chega aos consoles da Nintendo. Com a chegada do filme Harry Potter e o Príncipe Mestiço às telonas, A Electronic Arts pega carona para Harry Potter and the Half-Blood Prince.

O game, produzido pela EA Bright Light, mostra um Voldemort mais revoltado do que nunca e disposto a tudo para dominar de vez tanto os trouxas quanto o mundo dos bruxos, e claro que Hogwarts e seu aluno mais ilustre correm um grande perigo!

No game, o jogador deve ajudar Harry sobreviver ao seu sexto ano no colégio, participando de duelos incríveis, criar poções mágicas no laboratório do colégio e ainda fazer com que o time de Grifinória seja campeão no Quadribol. Claro que outros elementos do livro, que deu origem ao filme e ao game, estão nesta versão da franquia, como a paixão de Ron e a descoberta da identidade do tal Príncipe Mestiço.

Mas nem tudo é festa, Dumbledore, preocupado com as investidas de Voldemort, resolve treinar Harry para a batalha derradeira entre os dois, que pode acontece a qualquer momento. Quer outra boa notícia além das batalhas? Hogwarts está pronta para ser totalmente explorada em todo o game. Sem falar no visual que, mesmo sendo feito com a mesma engenharia de

CLÁSSICOS DO BRUXO

Confira os principais games que pousaram a vassoura em consoles Nintendo.

Harry Potter and the Sorcerer's Stone (GameCube/GBA)

Primeiro título de Harry Potter a fazer sua estréia nos consoles da Nintendo. Assim como no primeiro do bruxo em Hogwarts



Harry Potter and the Chambers of Secrets (GameCube/GBA)



Muitos minigames e cartões a serem colecionados invadiram o portátil da Nintendo em 2002. Os fãs, felizes com a novidade, adoraram, e o jogo foi sucesso.

Harry Potter and the Prisoner of Azkaban (GameCube/GBA)

Em maio de 2004 os fãs do bruxo puderam comemorar. Chegava o aclamado RPG de Harry que fora fielmente adaptado, além da boa qualidade. Deixou saudade.



Harry Potter and the Goblet of Fire (GameCube/Nintendo DS/GBA)

Depois de uma longa espera, Ron, Hermione e Harry estava de volta às telas e ao mundo digital em modo co-op em three person.



O QUADRIBOL é o mais famoso esporte entre os bruxos

A MAGIA é importante para a saga Harry Potter

Harry Potter e a Ordem da Fênix (2007) tem detalhes incríves e muito bem trabalhados em todos os cenários.

ANTES E DEPOIS

Outra melhoria em relação aos títulos anteriores está nos personagens. As sincronia da fala com a boca do personagem, segundo os produtores, está perfeita e a feição dos alunos de Hogwarts está muito próxima às dos atores do filme.

Feitiços? Sim, muitos! Jogos de luzes, animações e variedade de tipos também estão presentes nesta versão da série. Tudo isso sem ter que aguardar loadings infinitos. Durante o jogo você deve recolher os crests (escudos das casas) espalhados pela escola. Existem 150 no total, e alguns devem ser coletados através de puzzles.

Ainda em relação ao título anterior, mais novidades! Desta vez o jogo de Quadribol que ficou fora de A Ordem da Fênix, tanto filme quanto jogo. Então, suba em sua vassoura e controle Harry com o Wii Remote na disputa pelo Pomo de Ouro sem medo de ser feliz. Ah! Você também pode dar aquela empurradinha nos outros jogadores que atrapalharem seu caminho.

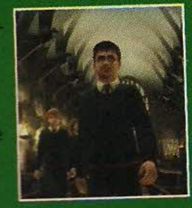
Aliás, para dos donos do Wii, seu Wii Remote vai "trabalhar" muito neste game. Sim, porque a criação de poções é feita totalmente por você e pelo seu controller. Colocar o líquido e misturá-lo? Só se fizer os movimentos com o Remote. Mas cuidado com os movimentos! Rápidos ou lentos demais e sua poção vai para o espaço!

Nas disputas que Harry deverá sair vitorioso, o Nunchuk entra em ação para você mandar um belo Expelliarmus no oponente. Além deste, existem outros cinco feitiços disponíveis: Protego, Stupefy, Petrificus Totalus e Levicorpus. NW



Harry Potter and the Order of Phoenix (Wii/Nintendo DS)

Com o lançamento do quinto filme, também vinha o game em 2007. Este é o último título que os fãs puderam jogar. Infelizmente o game não atendeu às expectativas.



Harry Potter: Quidditch World Cup (GameCube/GBA)

Em 2003 chegava aos videogames o primeiro título que não seguiu o roteiro e a ordem dos livros de J.K Rowling. Criado pela EA especialmente para os amantes do Quadribol, era possível escolher qual das quatro escolas você queria representar e passar horas e horas disputando.



LEGO Harry Potter (Wii e Nintendo DS)

Anunciado em junho deste ano, é o primeiro título da franquia Harry Potter a ser transformado em personagens do LEGO. O lançamento está previsto para 2010.



ESSA VASSOURA não serve para limpar

de.

ncadeira de gente grande.



T-Fitness Pack NW

Kit completo para Wii Fit



ge NW

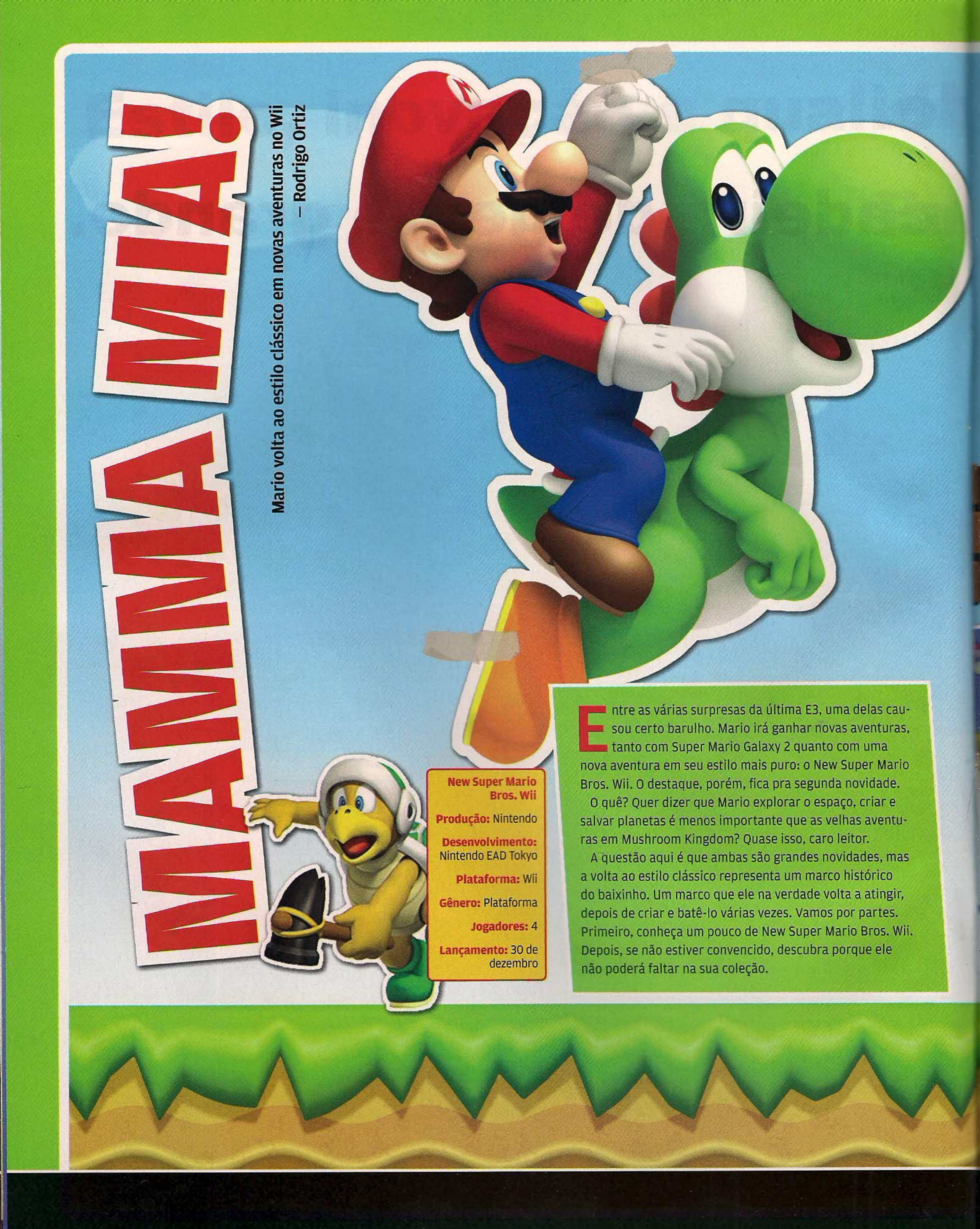
rio Kart - Wii



Pony Great Pack

Bolsa para Nintendo DS Lite





MAMMA MIA!

Mario volta ao estilo clássico em novas aventuras no Wii

— Rodrigo Ortiz

New Super Mario Bros. Wii

Produção: Nintendo

Desenvolvimento: Nintendo EAD Tokyo

Plataforma: Wii

Gênero: Plataforma

Jogadores: 4

Lançamento: 30 de dezembro

Entre as várias surpresas da última E3, uma delas causou certo barulho. Mario irá ganhar novas aventuras, tanto com Super Mario Galaxy 2 quanto com uma nova aventura em seu estilo mais puro: o New Super Mario Bros. Wii. O destaque, porém, fica pra segunda novidade.

O quê? Quer dizer que Mario explorar o espaço, criar e salvar planetas é menos importante que as velhas aventuras em Mushroom Kingdom? Quase isso, caro leitor.

A questão aqui é que ambas são grandes novidades, mas a volta ao estilo clássico representa um marco histórico do baixinho. Um marco que ele na verdade volta a atingir, depois de criar e batê-lo várias vezes. Vamos por partes. Primeiro, conheça um pouco de New Super Mario Bros. Wii. Depois, se não estiver convencido, descubra porque ele não poderá faltar na sua coleção.

À primeira vista, temos um belo game, com paisagens familiares para qualquer fã da Big N. Mario, numa mistura de 2D com 3D, salta, corre, acerta inimigos, coleta cogumelos, moedas, flores e estrelas e passa fase por fase para, como sempre, salvar a Princesa do incansável Bowser.

Na prática, nada à primeira vista é inédito ou revolucionário. A fórmula é a mesma, o estilo já foi visto várias vezes antes e os gráficos, por mais que sejam bons, não são nada que o Wii já não viu. Pra que tanta atenção, então?

O DE SEMPRE, INÉDITO

Para começar, é um game do Mario. Para boa parte dos fãs da Nintendo, ver o baixinho com suas roupas vermelhas saltitar na tela já é incentivo o suficiente para ter o game. O que, você quer mais?

Bom, a primeira grande novidade é que este será o primeiro platformer do encanador com partidas cooperativas para até quatro jogadores. Você e mais três amigos poderão jogar Mario no estilão platformer clássico, pulando em cascas de Koopas, pegando moedas e entrando por canos (no bom sentido).

MARCAS SECUNDÁRIAS

Existem outras duas marcas históricas a serem consideradas aqui. A primeira é a variedade de personagens: os platformers de Mario não viam tantos personagens diferentes desde Super Mario Bros. 2 (NES, 1988). A segunda é a presença de Toad. Não que o baixinho (e sua espécie, no caso) não apareça nos games. A questão é que ele dificilmente figura entre os principais. A mera presença aqui já é animadora - se Yoshi começou como coadjuvante, quem sabe Toad e seus "parentes" não ganhe seus próprios games a partir de participações como esta?



MARIO E TOAD desbravam mais um estágio

LUIGI pode flutuar com a ajuda de um novo amigo







CANSOU? EU CONTINUO

Lembra quando você estava tirando uma partida com seu irmão e ele cansa bem no meio, deixando você com o segundo jogador inútil e atrapalhando seu jogo? Pois é: de acordo com a Nintendo, em Super Mario Bros. Wii teremos suporte a drop-in e drop-out. Ou seja, entre na hora que quiser na partida e saia na hora que quiser. Simples, fácil, divertido e perfeito para o novo espírito multiplayer do game.

OS GRÁFICOS PARECEM 2D, mas são 3D

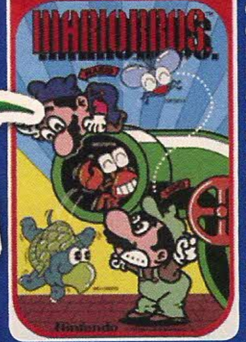
Como sempre, teremos uma seleção imensa de fases, que poderão ser exploradas individualmente ou com seus companheiros. Temos Mario, Luigi e dois Toads - os pequenos cogumelos simpáticos que ajudam Mario desde o SNES. Diferente do tradicionalmente visto, porém, este não é "o" Toad de sempre, mas sim outros de sua raça, como fica claro pelas roupas do personagem, azul e amarelo, respectivamente.

De uma maneira que poucos games trabalharam, a questão aqui é que será um game multiplayer e singleplayer, não um game singleplayer COM multiplayer. Ou seja, em vez de 4 jogadores serem apenas um complemento para o jogo comum, serão uma experiência por si só. A idéia é criar um ambiente cooperativo e competitivo, simultaneamente.

Conforme progridem nas fases, os jogadores cada vez mais necessitarão da ajuda uns dos outros, seja para vencer inimigos, ultrapassar obstáculos ou chegar a certos pontos do cenário. Isso funciona de tal modo que se um jogador morre, a aventura continua, sendo que a fase só recomeça com a morte dos quatro. Ao mesmo tempo, tudo que é feito recebe uma pontuação, ou seja, se você no final da fase tendo vencido mais inimigos

HISTÓRICO DE SUCESSOS

Tudo bem, você leu tudo isso e ainda não entendeu por que tanta atenção para o novo Mario. Pra explicar, teremos que voltar no tempo:



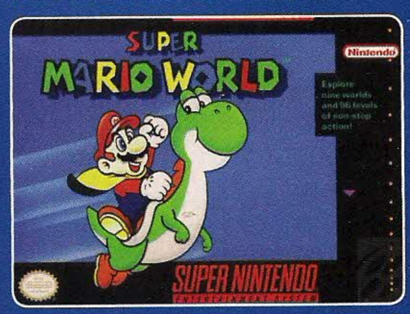
Tudo começou em 1981, quando a Nintendo lançava para arcade o game Donkey Kong. Numa época que a tecnologia era recente e os gêneros de videogames eram poucos, o game representou um marco na história dos games por várias razões. Para começar, é seguro afirmar que foi o primeiro platformer existente. Se considerarmos a definição que um platformer é um game no qual o personagem principal pode se mover e pular entre diferentes plataformas, é consenso que ele é o primeiro.

Além de inventar o gênero, Donkey Kong foi responsável por inventar o maior ícone, que influenciaria todos os outros: Mario. Sim, o baixinho bigodudo, na época era um carpinteiro chamado Jumpman, mas já tinha muito da aparência atual.

Devagar, o gênero se desenvolveria e dois anos depois, em 1983, surge Mario Bros., também para o arcade, com o encanador numa versão melhorada e seu irmão Luigi, na época com menos diferenciação. O game foi um sucesso instantâneo e apesar de simples, abriu as portas para game que finalmente imortalizou Mario: Super Mario Bros.

Lançado para o NES em 1987. Na época a influência de Mario já havia criado indiretamente outros platformers, mas o gênero se fixou definitivamente nos videogames com SMB. Era um jogo complexo (em termos da época), longo, se baseando em dezenas de fases, com muito o que fazer. Algo que ninguém tinha visto até então e que foi um sucesso absoluto, gerando sequências que continuariam até o lançamento do SNES, momento em que também estrearia Super Mario World (1991).

A nova aventura trazia versões dos perso-



e coletado mais moedas, ficará em primeiro lugar no ranking. Desse modo, todas as fases receberam um tratamento especial, com partidas de vários jogadores em mente.

Quer mais? E se dissermos que as fases também servem para qualquer tipo de jogador? Além do foco single/multiplayer, cada fase também terá elementos e quebra-cabeças que podem ser abordados de maneiras diferentes. Jogadores veteranos de Mario Bros. reconhecerão caminhos secretos e mais coisas a fazer e coletar, enquanto jogadores casuais ou novatos também se divertirão por caminhos mais tradicionais. Uma experiência não exclui a outra.

VELHAS NOVIDADES

Além de uma ampla inspiração em fases dos games anteriores, vários pontos de jogabilidade tradicional estarão de volta com melhorias. Uma das que mais promete é a possibilidade ter uma "manada" de Yoshis de múltiplas cores, uma vez que, com quatro jogadores, é possível que cada um tenha seu dinossauro, aumentando ainda mais a bagunça e a diversão.

Os modelos de fase "reciclados" também lucrarão de maneiras únicas, focando no multiplayer: algumas plataformas terão cores específicas por jogador, de modo que só ele poderá mudá-las. Da mesma maneira, várias fases se baseiam no apoio de um aos outros, como segmentos subaquáticos onde um jogador ilumina as águas sombrias para


É POSSÍVEL jogar com até três amigos!

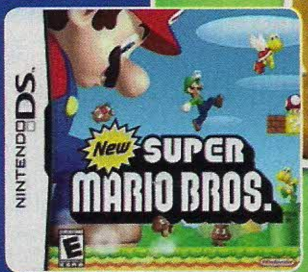
BOWSER: o eterno arquiinimigo de Mario

nagens mais similares às atuais. O mundo de Mario estava mais belo e colorido, e o encanador-aventureiro e seu irmão estavam mais ágeis e podiam fazer muito mais. As fases ganhavam mais complexidade, com muito mais zonas secretas e o mapa do mundo, novidade que estreou em Super Mario Bros. 3, possibilitava replay muito maior, além da presença de mundos secretos e divisões.

Entre novos itens e poderes, o game ganhava também o dinoussauro Yoshi, que logo marcaria presença em outros games (além de sua própria franquia). A trilha sonora, que até então já era boa, se tornava inesquecível, passando a figurar entre as favoritas dos fãs de Game Music.

Com a evolução dos consoles, Mario ganharia várias aventuras, eventualmente abandonando os moldes tradicionais do estilo platformer, passando para o 3D. O novo universo gráfico garantiu várias novidades e possibilidades, sendo um marco por si só, porém não era a mesma coisa. De pouco em pouco os plaftormers tradicionais foram sendo abandonados, existindo apenas remakes ou versões de menor sucesso como alguns lançamentos para o Game Boy Advance. Até outros desenvolvedores de games exploravam cada vez menos o estilo.

Foi só em 2006 que ocorreu a próxima reinvenção: New Super Mario Bros., para o Nintendo DS. A idéia era simples e óbvia: fazer um Super Mario no estilo clássico, porém misturando tudo o que os anos de experiência ensinaram a nosso amigo. Chegava uma nova aventura misturando 2D e 3D (2.5D) e nela entravam novos movimentos, novos itens e, como no SNES, uma imensa gama de fases - 8 mundos com 10 fases cada. Pela primeira vez, também, havia





guiar seus companheiros.

Mario e seus amigos contarão também com todos os movimentos que aprenderam ao longo dos anos, com direito até ao Spin Attack de Super Mario Galaxy. Os itens - cascas de tartaruga, cogumelos e outros - estarão de volta, junto de duas novas adições, a propeller suit, que garante ao usuário capacidade de planagem, pulos duplos e um novo ataque e a penguin suit, que permite que quem a vista corra no gelo e deslize de barriga como um pinguim, melhorando a mobilidade em fases geladas.

Estamos ansiosos. Se ainda não se convenceu ou quiser saber mais sobre a história de Mario (e como ele marcou a história), confira o box Histórico de Sucessos. "Let's Go!"



ESTÁGIOS CLÁSSICOS ganham novo visual

um multiplayer competitivo, para dois jogadores.

Foi nesse lançamento que o mundo reaprendeu porque Mario era e é um sucesso. Por ser do jeito que é. Muito é algo que não se transmite em palavras. Leitor, se você já jogou Super Mario World com alguém, deve se lembrar da sensação de ansiedade pela sua vez, ou quando pegava o controle da mão do outro jogador para passar de uma parte por ele. Era isso que voltava a existir.

Mas e quando o Wii lança? Temos Zelda primeiro. Quando chega a vez de Mario temos Mario... 3D. Super Mario Galaxy foi um sucesso, e com razão, mas conforme o último platformer do DS se afastava vinha um vazio.

Algo faltava ao console. O lançamento do platformer Wario Land: Shake It! pode ter preenchido parte, mas convenhamos, qualidade à parte, Wario é Wario e Mario é Mario. Finalmente, quando lança temos algo que soma tudo que foi aprendido, e ainda essa sensação única de participação, a ansiedade de jogar com seus amigos... e você nem precisa mais roubar o controle da mão dos outros! New Super Mario Bros. Wii tem de tudo para dar certo. Se você ama games, não precisa de mais nenhuma outra desculpa.



O SONHO NÃO ACABOU

Depois de eternizados em todas as mídias possíveis e imagináveis, os Beatles estréiam no mundo dos games.
— Rodrigo Ortiz

Daqui pra frente, você vai precisar se lembrar de três números: 999. O que seria isso? Um amuleto? Uma mensagem secreta da conspiração "Paul is Dead"? "666" invertido? Se considerar o 666 com a famosa máxima de "o Diabo é o pai do Rock", chegou perto, mas de demoníaca pouco tem a trupe de quatro rapazes de Liverpool que transformaram o mundo - na música e além dela.

09/09/2009 será a data. O momento do reencontro triunfal de John, Paul, Ringo e George em seu próprio jogo de ritmo, com a também famosa série Rock Band. Conheça tudo sobre The Beatles: Rock Band e descubra porque a banda conquistou, conquista e (ainda mais agora) continuará a conquistar milhares de fãs.

ALL TOGETHER NOW

Para quem ainda não jogou Rock Band, permita-me explicar: a série, que já lançou dois games, é desenvolvida pela Harmonix, também criadora da série Guitar Hero, em parceria com a MTV Games e Electronic Arts. A idéia é simples, divertida e extremamente viciante: Utilizando controles em forma de instrumentos, você toca diversos sucessos do mundo do rock. Escolha entre guitarra, baixo (ambos com o mesmo tipo de controle), vocal ou bateria e arrase nos palcos.

A grande graça do game, porém, não é só jogar sozinho: divertido mesmo é reunir os amigos e fazer sua - nada mais óbvio - Rock Band. Até o momento, o game já se destacava por uma jogabilidade que integrava os jogadores, que tira muito da cara "nerd" que muitos vêem nos videogames. É o tipo de jogo que você pode jogar numa festa sem ser excluído pelos demais (afinal, eles estarão afim de jogar também). Com quatro jogadores simultaneamente cooperativamente ou ainda competindo, o game se tornou um sucesso multiplayer rapidamente.

Agora vamos voltar aos Beatles: o grupo sempre foi conhecido por suas invencionisses, seja introduzindo instrumentos, efeitos sonoros ou ainda inovando em harmonias vocais, com usos habilidosos de coros e segunda voz. Qualquer jogo com as músicas dos Beatles já teria grande potencial de sucesso, mas ainda teríamos os fãs que apoiariam que, trabalhando no que já é feito em RB, ainda haveria algo faltando. Deixaria algo a desejar.

Mas os responsáveis pelo projeto levaram isso em conta e atenderam aos pedidos (Não, não teremos controles em forma de Citara). Faça as contas: guitarra, baixo (ou segunda guitarra), bateria, vocal, vocal e vocal. Sim, caros leitores: a harmonia de Beatles chegará ao mundo dos games com fidelidade, possibilitando três vocais simultâneos, totalizando 6 jogadores - ou, como os quatro amigos gostavam de fazer, um na bateria e os outros três nos instrumentos de corda e vocal.

ACROSS THE UNIVERSE

Tradicionalmente, Rock Band conta com modos de carreira. Você pode escolher um instrumento e seguir pela carreira solo, ou se juntar a amigos e formar um quarteto (ou dupla, ou trio também) e entrar no caminho para o sucesso. Os outros membros da banda tocam automaticamente, controlados pelo computador, mas realmente é só a performance de quem joga que conta.

Toda banda geralmente tem um percurso interessante, mas os Beatles em especial tem um caminho tortuoso, que será seguido à risca. Poderemos acompanhar os quatro desde o começo, com os cabelos tigela, ternos e músicas dançantes, acompanhar a evolução musical pela psicodelia até o último disco da banda. Tudo será fiel a cada momento histórico, de modo que a caracterização do grupo recebeu um cuidado especial.

Para tornar a experiência mais fiel à história, os jogadores poderão tocar em diversos locais do mundo, atravessando as épocas e shows históricos dos



The Beatles: Rock Band

Produção: MTV Games / Electronic Arts

Desenvolvimento: Harmonix / Pi Studios

Plataforma: Wii

Gênero: Musical / Ritmo

Jogadores: 6

Lançamento: 09 de Setembro 2009





DO YOU WANT TO KNOW A SECRET?

A Harmonix já confirmou: The Beatles: Rock Band será compatível com controles anteriores de RB e GH. Portanto, é só arranjar o jogo e se divertir.

Por outro lado, os Beatlemaníacos assíduos irão querer o novo kit: além da famosa bateria de Ringo Starr com o logotipo da banda, ele irá incluir controles replicas das guitarras Rickenbacker 325 e Gretsch Duo Jet, as mais famosas de, respectivamente, John Lennon e George Harrison, assim como do baixo Höfner de Sir Paul McCartney.

ALL YOU NEED IS LOVE

Um dos maiores sucessos da banda e menção obrigatória para qualquer mensagem de amor e paz, All You Need is Love terá um papel especial no novo game. A canção foi escolhida a dedo por Sir Paul McCartney, Ringo Starr, Yoko Ono Lennon e Olivia Harrison para beneficiar a associação Médicos Sem Fronteiras (Doctors Without Borders / Mèdecins Sans Frontières - MSF).

Lançada como um download especial, a música estará disponível para compra, e todos seus lucros serão revertidos para a associação, que trabalha para fornecer ajuda em mais de 60 países a pessoas cuja sobrevivência é ameaçada por violência, catástrofes, conflitos armados, epidemias, entre outros. Nada mais adequado para o que possivelmente é a música mais famosa do grupo, certo? Tudo o que você precisa é amor!

Beatles. Boa parte das grandes apresentações estarão disponíveis, sendo que já foram revelados o The Cavern Club (casa de shows histórica graças à banda), o estágio japonês Nippon Budokan, Abbey Road, o palco do Ed Sullivan Show, o Shea Stadium e a clássica apresentação no telhado da Apple Corps, em Londres, no fim da carreira do grupo, onde tocaram (e poderemos tocar no game) "Get Back". Entre cada apresentação, a história é contada com uma montagem de fotos, áudio e vídeo. Tudo será pontuado de acontecimentos históricos e, de acordo com a Harmonix, gravações de conversas entre os quatro rapazes que não haviam sido reveladas anteriormente. Praticamente um game-documentário pra nenhum fã curioso botar defeito.

Mas e no período que a banda parou de se apresentar ao vivo? A Harmonix usou uma solução inovadora: Indo por um lado mais surreal, à linha da animação Yellow Submarine, também poderemos tocar em cenários incomuns, cenas de sonho e imaginação que deixam as coisas com jeito de clipes musicais. Nesses cenários se concentrarão as músicas da época "afastada", incluindo "Here Comes the Sun", com direito a um campo verde ensolarado como palco, ou ainda "Octopus's Garden", debaixo d'água.

SGT. PEPPER'S LONELY HEARTS CLUB BAND

Naturalmente, para acomodar as novidades de jogabilidade, estilo e, principalmente, público, o novo game terá algumas mudanças. Para começar, o layout de jogo será praticamente igual ao que já conhecemos em Rock Band: bateria e cordas contam com uma barra vertical que desce, marcando o que os jogadores devem tocar; vocal com uma barra horizontal que marca letra, além de indicar entonação.

É no vocal, porém, que entrará a maior novidade: como é possível um maior número de vocais simultâneos, a barra terá três linhas vocais de cores e símbolos diferentes, uma para cada jogador, facilitando para os jogadores cantarem coros e segunda voz sem confusão. De resto, os bônus por sincronia e outros elemen-

SETLIST

Das 45 canções que serão incluídas no lançamento, 10 foram reveladas. Confira aqui a lista, assim como os álbuns em que você pode encontrar cada uma delas:

- **Back in the U.S.S.R.** (The Beatles [The White Album])
- **Day Tripper** (Yesterday and Today / Past Masters, Volume Two / The Beatles 1)
- **Get Back** (Let it Be)
- **Here Comes the Sun** (Abbey Road)
- **I Am the Walrus** (Magical Mystery Tour)
- **I Feel Fine** (Beatles '65/ Past Masters, Volume One/ The Beatles 1)
- **I Saw Her Standing There** (Please Please Me)
- **I Want to Hold Your Hand** (Meet the Beatles/ Past Masters, Volume One/ The Beatles 1)
- **Octopus's Garden** (Abbey Road)
- **Taxman** (Revolver)



OS REIS do "Yeah Yeah Yeah" agora são reis do "Wii Wii Wii"

tos de jogabilidade continuarão.

A previsão é que o game atraia novos jogadores, Beatlemaníacos que não se interessavam tanto em videogames. Pensando nesse público, o game incluirá um modo No Fail que pode ser ligado ou desligado, onde os jogadores não perdem, por pior que seja a performance. Também diferente do tradicionalmente feito, todas as 45 músicas incluídas estarão destravadas desde o começo, tirando a necessidade de terminar o jogo para acessá-las. Caso ainda ache que está faltando sua canção favorita, não tema: logo depois do lançamento a Harmonix disponibilizará expansões com albums inteiros, começando com Abbey Road.

Por enquanto, teremos que esperar mais um tempo, mas 09/09/09 já está quase aí e ao que tudo indica não ficaremos decepcionados: "Ao apresentar a música e a arte dos Beatles pelo filtro criativo de um videogame revolucionário, nós estamos dando a legiões de fãs e amantes de música por todo o mundo uma maneira nova e profunda de experimentar The Beatles.", diz Alex Rigopulos, CEO e Co-fundador da Harmonix. "Este game será uma celebração do inegável legado dos Beatles."

Vale lembrar que a data também marcará o lançamento de versões remasterizadas das obras do grupo, então se você é fã de carteirinha, é melhor começar a economizar desde já. Enquanto isso, desenterre os CDs, LPs e aguente até lá. NW

TILL THERE WAS YOU

The Beatles: Rock Band provavelmente só será dessa maneira graças ao apoio dos Beatles sobreviventes e suas famílias. De fato, quem acompanhou a E3 pôde ver Paul McCartney e Ringo Starr subirem ao palco para falarem da obra, acompanhados de Yoko Ono e Olivia Harrison (viúvas de John e George, respectivamente), mas o que parece uma simples jogada de marketing tem muito por trás.

Apesar de só ter sido revelado ao público recentemente, o game estava em gestação há tempos. Tudo começou com uma conversa do presidente da MTV Van Toffler com Dhani Harrison (filho de George) a respeito de um game. O que pareceu uma discussão banal foi levada ao presidente da Harmonix, Alex Rigopulos, até finalmente a Apple Corps, empresa criada pelos Beatles para cuidar de seus negócios e direitos artísticos, entrar na jogada também.

Esse início gerou uma demonstração do game feita pela Harmonix e lentamente o projeto foi tomando forma com participação da Apple Corps e atuação direta dos Beatles e parentes, até a revelação oficial do lançamento em 30 de Outubro de 2008. "O projeto é uma idéia divertida que aumenta o apelo dos Beatles e sua música", disse Paul. "Me agrada muito fazer parte da parceria The Beatles / Apple Corps e Harmonix / Rock Band." complementou Ringo Starr. "Os Beatles continuam a evoluir com o passar do tempo e é maravilhoso que seu legado encontre progressão natural no século XXI pelo mundo computadorizado em que vivemos. Que os jogos comecem."

Além dos talentos de desenvolvimento e da influência da banda, participaram do projeto também Giles Martin, produtor de diversos lançamentos do grupo e Pete Candeland, animador famoso pelos clipes da banda Gorillaz, que desenvolveu a apresentação do novo game.

TOP GEAR

F-Zero? Super Mario Kart? Stunt Race FX? Nem só de corridas com bólidos hipervelozes, karts pilotados por encanadores ou veículos cartunizados o Super Nintendo foi abastecido. Também havia os modelos realistas (evidentemente que para a época) do lendário Top Gear. Na era 16-bits, uma importante franquia de automobilismo ali foi estabelecida, apesar da perda de significação atual, o que não apagou as boas lembranças. Para manter a memória em dia, mesmo porque nada da franquia apareceu no Virtual Console, recordamos os principais jogos da série para os consoles da Nintendo no decorrer dos anos, e ainda conversamos com o principal responsável pela trilha sonora: o compositor Barry Leitch.

— Alexei Barros

LET HER RIP!!

TOP GEAR

Plataforma: Super NES
Produção: Kemco
Desenvolvimento: Gremlin Interactive
Lançamento: 1992



As adaptações de Arcades de corrida da SEGA à época dominavam, e então a pequena produtora japonesa Kemco resolveu se aventurar no gênero. Reza a lenda que o extinto estúdio britânico Gremlin Interactive se inspirou no jogo da Square para NES, Rad Racer, que, por sua vez, lembrava Out Run. Esse seria o motivo supostamente para Top Gear se chamar Top Racer no Japão. No total havia quatro modelos disponíveis desde o começo e que se diferenciavam por velocidade máxima, aceleração, estabilidade dos pneus e consumo disponível, com opção para transmissão manual ou automática. Prevalecia o equilíbrio, pois não havia um carro ridiculamente rápido ou uma tartaruga paralítica. Impossível esquecer dos modelos Cannibal (vermelho), SideWinder (branco), Razor (roxo) e Weasel (verde). Se a quantidade de veículos era modesta, o número de circuitos compensava tudo: 32, espalhados por Estados Unidos, Japão, Alemanha, Escandinávia, França, Itália, Reino Unido e o Brasil, com os circuitos Rio (de Janeiro) e Rain Forest (Floresta Amazônica). O vencedor das provas não era apenas aquele que melhor sabia fazer as curvas, mas também o mais perspicaz no planejamento de corrida. Entrar no Pit Stop para reabastecer o combustível – algo que inexplicavelmente os adversários não precisavam realizar – ou acreditar que será possível terminar a corrida com o tanque quase vazio? Qual o momento ideal para ativar o Nitro: no começo e manter a liderança ou deixar para ultrapassar no final? Para completar, o modo multiplayer de dois jogadores que funcionava muito bem sem limitar a visão da pista. Claro, há muito a dizer sobre a trilha sonora, mas deixaremos para falar dela na entrevista.

TOP GEAR 2

Plataforma: Super NES
Produção: Kemco
Desenvolvimento: Gremlin Interactive
Lançamento: 1993



Também com versões para Mega Drive, Amiga e Amiga CD 32, a continuação aumentou o realismo com a implementação de dano nos veículos (medido em uma barra inferior à esquerda da tela), da compra de diferentes upgrades para tunar o carro (motor, caixa de câmbio e proteções laterais, traseira e frontal) e a chuva, que obrigava a utilização de pneus diferentes dos usados nos terrenos com superfície seca. As pistas dobraram para impressionantes 64, com quatro traçados para cada um dos 16 países (Canadá, Egito, França, Grécia, Itália, Espanha, Suíça...).

TOP GEAR 3000

Plataforma: SNES
Produção: Kemco
Desenvolvimento: Gremlin Interactive
Lançamento: 1995



No último da trilogia para Super Nintendo, foram avançados alguns séculos até atingir o longínquo ano 3000, quando os pilotos ultrapassaram os limites da Terra, chegando a planetas alienígenas. Apesar do número de circuitos regredir para 48, as possibilidades de upgrade expandiram não só para melhor o seu carro, mas também para atacar outros veículos. Um pouco antes do advento do Nintendo 64, Top Gear 3000 introduziu o multiplayer de até quatro pessoas com o uso do acessório SNES Multitap.

ENTREVISTA: BARRY LEITCH



Muitas pessoas gostam das músicas do primeiro Top Gear, mas poucas sabem quem é o autor. É o britânico Barry Leitch, compositor prolífico que tem o impressionante currículo de mais de 240 trilhas de jogos. Com passagens em diversas produtoras, é freelancer desde 2004, mantendo-se no estúdio próprio Barry Leitch Audio Studios. Para saber mais do seu trabalho, falamos com Leitch, que mostrou grande apreço pelos fãs brasileiros.

Quais são os seus trabalhos preferidos nas três décadas de carreira?

Provavelmente são os jogos da Atari Games, como Rush 2, Rush 2049, California Speed, Gauntlet Legends, Gauntlet Dark Legacy... A maioria porque eram times reduzidos que cresceram juntos, e com exceção dos jogos da série Gauntlet eu normalmente era o único cara de áudio, então tinha que testar e fazer tudo. Os jogos de hoje têm muito mais trabalho de áudio envolvido, e é raro atualmente existir alguém que possa fazer TUDO. Apenas queria ter maior tempo para alguns deles; o Rush 2 tive de produzir rapidamente nas minhas primeiras seis semanas na Atari. Foram muitas madrugadas comendo besteiras, e ainda tinha que programar a música.

Vamos falar de Top Gear. Como a Gremlin Interactive procurou você para fazer a trilha?

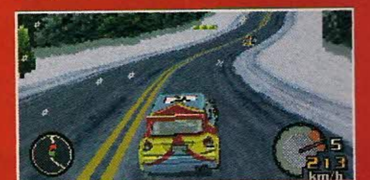
Eu trabalhava na Imagitec Design em Dewsbury [na Inglaterra] e um dos fundadores da Imagitec se mudou para a Gremlin [sediada em Sheffield] e logo trocou farpas com [o compositor] Ben Daglish, e isso resultou na saída de Ben. Como a Imagitec possuía uma suíte para operadores de som naquele tempo, foi uma escolha lógica me usarem, e também isso provavelmente permitiria algum fluxo de caixa para a Imagitec numa época em que eles REALMENTE precisavam. Normalmente faria todo o trabalho em Dewsbury e enviaria pelo correio ou transferiria via BBS para Sheffield. Numa ocasião rara de um projeto complexo como Top Gear ou Impossamole [jogo de plataforma] para TurboGrafx-16, ambos teriam sistemas especializados de desenvolvimento que a Imagitec simplesmente não possuía naquele tempo.



O QUE É UM PONTO VERDE NA PISTA? Um limóvel...

TOP GEAR RALLY

Plataforma: Nintendo 64
Produção: Midway Games
Desenvolvimento: Boss Game Studios
Lançamento: 1997



Na estreia do Nintendo 64 foi oficializado aquilo que já se esboçava: Top Gear era praticamente um jogo de rali por conta das mudanças de terreno e variações climáticas características da modalidade. Você cruzava montanhas, desertos florestas, enfrentando neve, chuva e neblina. A Kemco só publicou Top Gear Rally no Japão porque foi a Midway que levou o jogo aos EUA, e o desenvolvimento passou para as mãos da norte-americana Boss Game Studios, que também não existe mais. À parte a boa qualidade do jogo, a inspiração não era a mesma dos tempos saudosos do SNES.

TOP GEAR OVERDRIVE

Plataforma: Nintendo 64
Produção: Kemco
Desenvolvimento: Snowblind Studios
Lançamento: 1998



Entre um Top Gear Rally e outro, a Kemco também publicou Top Gear Overdrive, compatível com o Expansion Pak para melhor qualidade gráfica. É feito pela americana Snowblind Studios, hoje mais conhecida pelos RPGs Baldur's Gate: Dark Alliance e Champions of Norrath. Dentre as tradições da série, como compra de upgrades, Nitro etc., havia uma relação de 14 carros, desta vez baseados em modelos reais famosos, como Ferrari F40, Dodge Viper e McLaren F1. Na onda dos jogos de corrida modernos, trouxe trilha com músicas da banda Grindstone. Infelizmente, os controles eram sensíveis demais.

TOP GEAR RALLY 2

Plataforma: Nintendo 64
Produção: Kemco
Desenvolvimento: Saffire
Lançamento: 1999



A própria Kemco publicou nos EUA a sequência, que foi feita pela Saffire. Novamente com grande variedade de ambientes e intempéries, TGR2 teve a implementação dos danos no veículo, que influenciavam diretamente na performance do carro. De vez o jogo assumiu a vertente rali porque você corria para fazer o melhor tempo, ainda que ao lado de veículos adversários. Inspirado por Gran Turismo, trouxe as provas de licença de direção. Aliás, o jogo do PlayStation ainda influenciou fortemente no sistema de upgrades, com peças diferentes para cada automóvel.

Então toda a trilha foi feita longe da equipe?

Lembro que fui para Sheffield duas vezes por causa de Top Gear. Imediatamente percebemos que não podíamos criar os samples necessários: guardei uma grande quantidade de sons do Amiga, mas nenhum serviu. Nós tivemos que enviar os arquivos para o Japão para convertê-los. Acho que no Japão nunca viram um Amiga antes, e simplesmente ignoraram os discos que enviamos, nos dando uma quantidade limitada de instrumentos nas músicas. Se não me falhe a memória, tivemos que pedir pela segunda vez pelo som de guitarra distorcida porque o primeiro que mandaram não estava bom. É importante lembrar que quando nós recebemos os samples de volta do Japão o jogo estava a cinco dias da conclusão... Sem nenhum áudio.

Como foi preparar a trilha tão rapidamente?

Foi muito excitante trabalhar ao lado dos programadores com prazo apertado. Estávamos fazendo de tudo Tenho boas memórias quando nós descobrimos que o hardware do SNES possuía a capacidade de reproduzir eco, um simples efeito, mas que dava grande aumento de profundidade nas músicas. Acho que voltei atrás e liguei isso em todas as músicas, e qualquer faixa que não possuía arpejo de fundo acabou tendo.

E também foi por causa do tempo apertado que você decidiu aproveitar algumas músicas da série Lotus do Amiga?

Eu havia preparado um par de músicas novas, mas algumas foram copiadas da série Lotus do Amiga. A maioria foi por limitação de tempo, e também fiquei contente com as músicas do Lotus, mas muitas pessoas chegaram a ouvi-las no Lotus? Não muitas! Nós tínhamos seis canais [de som] do SNES comparados com os quatro do Amiga.

Por que você não fez as trilhas de Top Gear 2 e Top Gear 3000?

Havia saído da Imagitec, e a Gremlin tinha contratado [o compositor] Patrick Phelan. Acho que não precisavam mais de mim, então saí para a Ocean Software para seguir os passos [dos compositores Martin] Galway e [David] Dunn.

Na versão americana de Top Gear Rally do Nintendo 64 você voltou para o posto de compositor na série, mas as músicas mais suaves dividiram opiniões. Olhando para trás, o que você pensa sobre esse seu trabalho?

Fiquei empolgado para trabalhar na trilha, mas acho que o estilo de músicas que escolhemos foi equivocado para o mercado norte-americano. Apesar de vermos as músicas no YouTube e lermos comentários, poderia estar muito errado sobre isso. São muito comoventes

TOP GEAR HYPER-BIKE

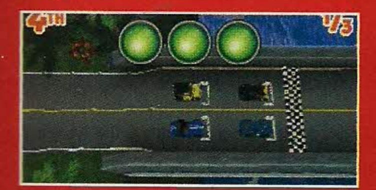
Plataforma: Nintendo 64
Produção: Kemco
Desenvolvimento: Snowblind Studios
Lançamento: 2000



Spin-off aos cuidados da Snowblind que levou a velocidade de Top Gear para as duas rodas. Mescla motocross com motociclismo, tudo com jogabilidade Arcade, sem preocupação em seguir a realidade. O multiplayer era limitado para dois indivíduos somente.

TOP GEAR: DOWNFORCE

Plataforma: Nintendo DS
Produção: ShadeTree Games
Desenvolvimento: Tantalus Interactive
Lançamento: ?



O primeiro jogo da série para DS foi anunciado em 2006, e até hoje não apareceu. Em tese, seria um jogo de visão aérea com pistas repletas de atalhos e multiplayer para até quatro pessoas. Com a tela de toque haveria a possibilidade de posicionar manualmente os obstáculos para atrapalhar os adversários. Tudo leva a crer que Top Gear: Downforce foi cancelado, ainda que não exista a confirmação oficial.

realmente, e obviamente as pessoas gostaram das músicas. Acho que as revistas foram bastante injustas.

Gostaríamos que você um dia pudesse voltar a compor a trilha de algum jogo da série Top Gear. Caso recebesse o convite, aceitaria?

Adoraria, seria o máximo levar a música a um passo adiante. Escreva para a produtora e conte-me o que você acha.

A música "Bliss" do álbum Origin of Symmetry da banda inglesa Muse (youtube.com/watch?v=XrROiUNwgCM) possui a introdução muito parecida com o tema da tela-título do Top Gear. Você já chegou a falar com alguém da banda sobre isso? Você acredita que é mesmo referência ou mera coincidência?

Eu li que eles se basearam em algum tema de videogame, mas se você ganhar um dólar para cada tema de videogame com arpejo você ficará rico. Se foi baseado em uma das minhas músicas, adoraria trabalhar com eles.

Se você procurar por performances de fãs de músicas do Top Gear no YouTube pode perceber que a maioria é de brasileiros, como, por exemplo, esse fantástico vídeo do Ozielzinho na guitarra (youtube.com/watch?v=x-O-rt9m4-j4). O que achou?

Não é mesmo fantástico? Nunca poderia imaginar que alguém poderia tocar ao vivo. Ele fez parecer tão fácil. Posso dizer honestamente que não há nada mais tocante do que ouvir essas bandas, e mais importante perceber a reação das pessoas. Veja esse vídeo (http://www.youtube.com/watch?v=OgaOWhRaxXQ) [da banda MegaDriver em Teresina, Piauí, no evento AnimeNEXT], em torno de 1 minuto. Fico emocionado ao escutar o público cantando a música.

E por que você acha que possivelmente seu trabalho é mais popular no Brasil do que em outros países?

Acho que o SNES foi popular aí, como o Amiga foi popular no Reino Unido e não nos Estados Unidos. É engraçado como certos produtos fazem sucesso somente em determinados mercados. Certamente me faz pensar diferente sobre o Brasil. Algum dia irei visitá-los.

Aproveite e deixe um recado para os fãs!

Não posso começar a dizer como significa para mim ver e ouvir as pessoas tocando minhas músicas no YouTube. É absolutamente fantástico, e me fez verter lágrimas em mais de uma ocasião. Muito obrigado!

INFORME PUBLICITÁRIO





Para provar que jogos de celular são divertidos e práticos para qualquer hora, neste mês Wolverine mostra as guarras para uma aventura baseada no filme de sucesso e Era do Gelo 3 também ganha uma versão inédita. Já para construir uma casa e administrar uma vida virtual diferente, The Sims 3 é uma boa pedida e Disneyland Kart Racing é aquela opção para todos os momentos.



A ERA DO GELO 3

Produtora: Glu



Uma das animações de maior sucesso nos cinemas está de volta em A ERA DO GELO 3! Sid desapareceu num estranho mundo debaixo do gelo e precisa escapar dos dinossauros para encontrar seus amigos. A aventura continua e você não pode ficar de fora dessa diversão pré-histórica! Baixe agora a continuação de um dos jogos de celular mais vendidos no mundo!

DISNEYLAND KART RACER

Produtora: Disney









Encare seus adversários nas pistas de corrida do famoso parque da Disney, Magic Kingdom! Combata no Piratas do Caribe, decole na Space Mountain, viaje pela Terra da Fantasia e segure o seu chapéu na Big Thunder Mountain. Escolha seu personagem favorito e prepare-se para dezenas de surpresas!
www.disney.com.br







Destaque

F305

Fabricante: Sony Ericsson

Com um visual atraente e teclado confortável, o F305 é o modelo sofisticado ideal para o seu estilo gamer. O aparelho já vem com 11 jogos instalados, incluindo boliche, pescaria, Johnny Crash, The Sims 2, Lumines e muitos outros. Entre suas funcionabilidades, o destaque vai para o sensor de movimento inteligente para você interagir com seus jogos como nunca antes; além de rádio FM, MP3, câmera e tudo mais que você precisa.

WOLVERINE



Produtora: EA



Assuma o papel do Wolverine no jogo original do filme X-Men Origins! Anos antes de sua entrada nos X-Men, você deve acabar com os planos secretos do diabólico Stryker! Enfrente um exército de soldados e derrote adversários mortais do passado.



THE SIMS 3

Produtora: EA



Baseado no jogo de PC mais vendido de todos os tempos, The Sims 3 traz uma nova jogabilidade excitante com infinitas possibilidades para seu celular! Desfrute de momentos de travessuras e surpresas, e trace o destino do seu Sim fazendo seus desejos virarem realidade!

Top 5 Downloads do Mês

1. Wolverine
2. Need for Speed Undercover
3. Real Football 2009
4. Resident Evil - Degeneration
5. Guitar Hero III



Para baixar, acesse o navegador web do seu celular ou envie uma mensagem de texto com a palavra IDEIAS para o número 250. Se preferir, acesse o site www.claroideias.com.br



Consulte a disponibilidade do serviço, tarifas e compatibilidade com o seu aparelho em www.claroideias.com.br ou ligue para 1052.

PLANETA POKÉMON

— Luiz Fernando "Jesus"

BAÚ POKÉMON



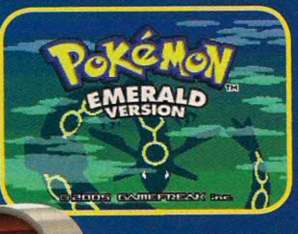


Mês de julho, mês de Férias, mês de Pokémon. Nesta edição vamos relembrar no baú Pokémon um pouco de Pokémon Emerald para Game Boy Advance. Como julho é época do Anime Friends 2009 com exclusividade vocês ficarão sabendo sobre as regras do desafio a Elite dos 4 e os dias que irá acontecer o Unificado de Sinnoh da Liga Oficial Pokémon de São Paulo. Para fechar com chave de ouro, nosso professor voltou para fazer o Raio X do Pokémon Grachomp. Imperdível!





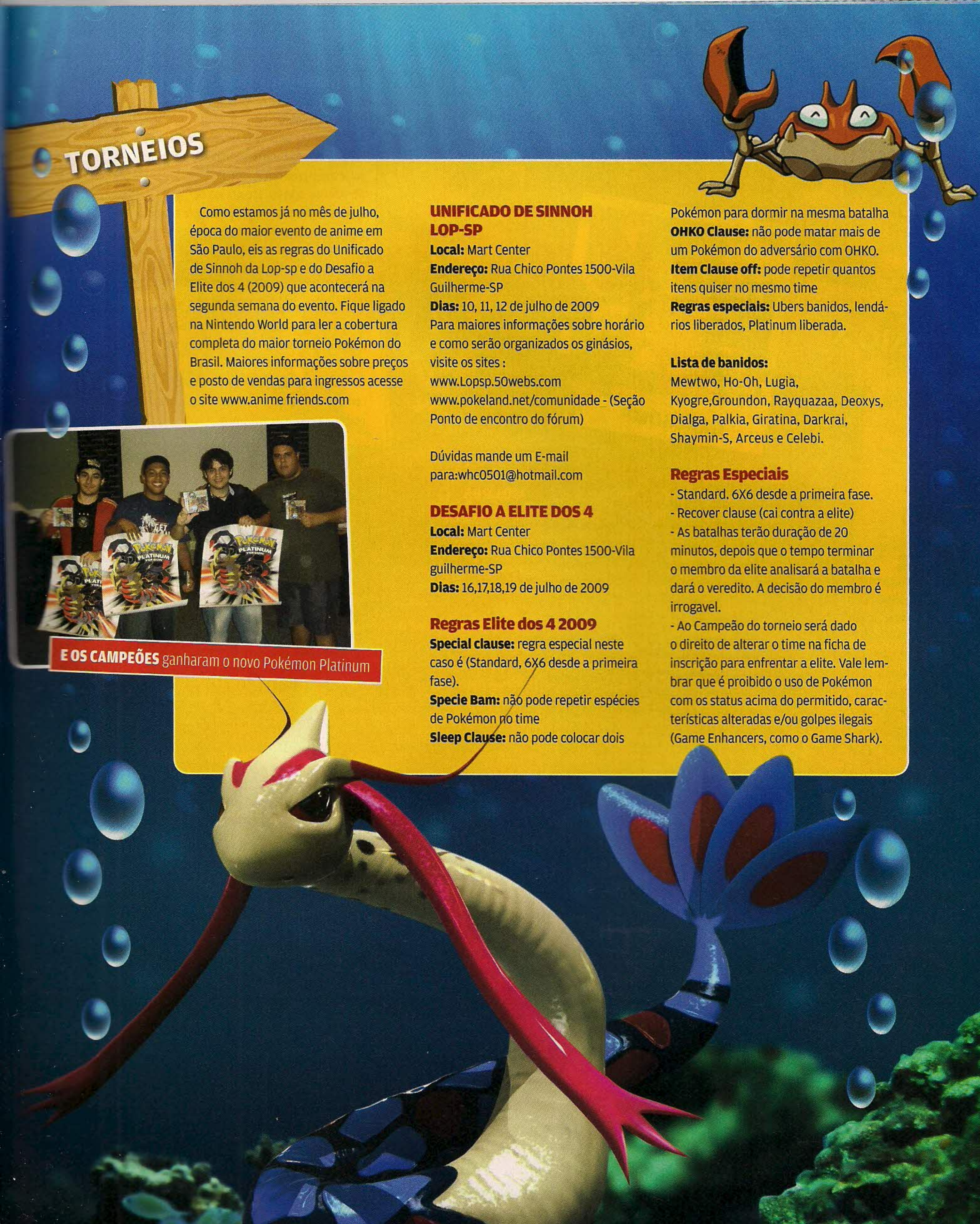
POKÉMON EMERALD



Lançada em 2005, Pokémon Emerald é bem parecido com Ruby e Saphire. Porém com algumas diferenças. A história é praticamente a mesma das duas versões anteriores com diferenças na parte do Team Magma e o Team Aqua. Também nesta versão foi adicionado a Battle Frontier com seis novas torres, além da conhecida Battle Tower. Em todas elas você enfrentará os Frontier Brains. Logo depois de vencer os Frontier Brains, você ganhará um símbolo que aparecerá no seu Battle card.

Há também o Battle Card, que serve para gravar os vídeos de suas batalhas, guardar seus BPs e comprar itens importantes (como choice band). Ainda falando das diferenças em relação à edição Ruby e Saphire, o protagonista tem a cor verde na roupa, os Pokémon se mexem quando entram em batalha como acontecia em Pokémon Crystal e a principal mudança dessa versão é que você pode capturar os três guardiões (Rayquazaa, Kyogre e Groudom).Alem disso tudo você poderá escolher o lendário que quer capturar Latios ou Latias, os líderes de ginásio podem ser enfrentados até quatro vezes e, se não bastasse tudo isso, os três iniciais (Chikorita, Cyndaquil e Totodile) estão presentes nesta versão. Basta vencer a Elite dos 4 e completar sua Pokédex, depois é só ir até o laboratório do professor Birch para receber um dos três Pokémon.





Como estamos já no mês de julho, época do maior evento de anime em São Paulo, eis as regras do Unificado de Sinnoh da Lop-sp e do Desafio a Elite dos 4 (2009) que acontecerá na segunda semana do evento. Fique ligado na Nintendo World para ler a cobertura completa do maior torneio Pokémon do Brasil. Maiores informações sobre preços e posto de vendas para ingressos acesse o site www.anime friends.com

E OS CAMPEÕES ganharam o novo Pokémon Platinum

UNIFICADO DE SINNOH LOP-SP

Local: Mart Center
Endereço: Rua Chico Pontes 1500-Vila Guilherme-SP
Dias: 10, 11, 12 de julho de 2009
Para maiores informações sobre horário e como serão organizados os ginásios, visite os sites :
www.Lopsp.50webs.com
www.pokeland.net/comunidade - (Seção Ponto de encontro do fórum)

Dúvidas mande um E-mail para:whc0501@hotmail.com

DESAFIO A ELITE DOS 4

Local: Mart Center
Endereço: Rua Chico Pontes 1500-Vila guilherme-SP
Dias: 16,17,18,19 de julho de 2009

Regras Elite dos 4 2009

Special clause: regra especial neste caso é (Standard, 6X6 desde a primeira fase).
Specie Bam: não pode repetir espécies de Pokémon no time
Sleep Clause: não pode colocar dois Pokémon para dormir na mesma batalha
OHKO Clause: não pode matar mais de um Pokémon do adversário com OHKO.
Item Clause off: pode repetir quantos itens quiser no mesmo time
Regras especiais: Ubers banidos, lendários liberados, Platinum liberada.

Lista de banidos:
Mewtwo, Ho-Oh, Lugia, Kyogre,Groundon, Rayquazaa, Deoxys, Dialga, Palkia, Giratina, Darkrai, Shaymin-S, Arceus e Celebi.

Regras Especiais

- Standard. 6X6 desde a primeira fase.
- Recover clause (cai contra a elite)
- As batalhas terão duração de 20 minutos, depois que o tempo terminar o membro da elite analisará a batalha e dará o veredito. A decisão do membro é irrogavel.
- Ao Campeão do torneio será dado o direito de alterar o time na ficha de inscrição para enfrentar a elite. Vale lembrar que é proibido o uso de Pokémon com os status acima do permitido, características alteradas e/ou golpes ilegais (Game Enhancers, como o Game Shark).



FICHA TÉCNICA
Tipo: Terrestre/Dragão
Habilidade: Sand Vell (Aumenta a evasiva durante o Sandstorm possibilitando o erro do golpe do adversário).
Atributos: 108 Hp/ 130 Atk /95 Def /80 Satk/85 Sdef/102 SpdInvoluções: Gible e Gabite

Pró: A combinação de golpes e seus Status altos de ataque e speed e sua habilidade durante o sandstorm torna Grachomp um Pokémon distruidor.
Contra: Fraqueza a Gelo (4x) e golpes como Draco Meteor Stabiado é um grande problema para esse Pokémon

Legenda
HP: Hit Points (Pontos de vida)
ATK: Attack (Ataque)
DEF: Defense (Defesa)
SATK: Special Attack (Ataque especial)
SDEF: Special Defense (Defesa Especial)
SPD: Speed (Velocidade)

Grachomp é uma máquina destruidora. Pokémon do tipo Terrestre/Dragão com a maior velocidade e ataque monstruoso que consegue matar outros Pokémon em apenas um Hit. Em alguns países ele é considerado como lendários em torneios, só para você ter idéia. Acompanhe o nosso Raio x:

SUGESTÃO: "ATAQUE ANTES, PERGUNTE DEPOIS"

Lista de Golpes: Dragom Claw, Stone Edge, Earthquake, Crunch ou Outrage.Habilidade: Sand VellNatureza Recomendada:JollyItem Sugerido:Choic Scarf (Aumenta a Velocidade em 1.5x porém o Pokémon usará o mesmo ataque até ser trocado). Distribuição de ""Evs": 06 Def/ 252 Atack/ 252Spd.

Comentários: Uma ótima combinação de golpes para surpreender o adversário. Esse Pokémon sendo bem usado e prevendo o time do oponente irá derrubar muitos pokémon em um só Hit caso você tire o wobbufet e Metálicos como Scarmory da sua frente.

GOLPES

Grachomp aprende naturalmente, Fire Fang, Tackle, Sand Atack, Dragom Rage, Sandstorm, Take Down, Sand Tomb, Slash, Dragon Claw, Dig, Crunch e Dragon Rush.

Golpes aprendidos por Tm e Hm: Dragon Claw, Roar, Toxic, Hidden power, Sunny Day, Hyper Beam, Protect, Rain Dance, Frustration, IronTail, Earthquake,Return, Dig, Brick Breck, Double Team, Sandstorm, Fire Blast, Rock Tomb, Aerial Ace, Facade, Secret Power, Rest, Atract, False Swipe, Fling, Endure, Dragon Pulse, Shandow Claw, Giga Impact, Stone Edge, Swords Dance, Stealth Rock, Capitivate, Rock Slide, Sleep Talk, Natural Gift, Poison Jab, Swagger, Substitute, Cut, Surf, Strength, Rock Smash e Rock Climb.

Golpes Aprendidos por Cruzamento,(Eggs Moves: Dragonbreath, Outrage, Trash, Metal Claw, Twister, Scary Face, Double-Edge, Thrash, Sand Tomb e Body Slam.

Golpes Aprendidos por Moves Tutor: Draco Meteor, Fury Cutter, Snore, Swift, Aqua Tail, Earth Power, Iron Head, Mud Slap, Outrage e Twister

SUGESTÃO: "ME ACERTE SE PUDER"

Lista de Golpes: Swords Dance, Earthquake, Dragom Claw e Sbstitute ou golpes opcionais como Fire Fang e Stone Edge.Habilidade: Sand VeilItem Sugerido: Brightpowder (Aumenta em 10% a envasiva possibilitando o erro do ataque do adversário)Natureza Recomendada: JollyDistribuição de "Evs": 06 Hp/ 252 Atk / 252 Spd.

Comentários: Este Grachomp combinado com Tyranitar se torna osso duro de roer. A combinação Brightpowder mais Sandstorm e Sand Veil possibilitará ele subir os Swords Dance com tranquilidade.Porém tome cuidado com golpes do tipo Gelo e Dragão.Caso perceba que o adversário tem golpes desses dois tipos use substituto para se proteger e conseguir subir os Swords.Ai é só varrer o time do adversário. NW

Errata do Planeta
Na edição do mês passado na seção Raio X a descrição do item Quick Claw saiu errada. Ao invés de 10% é 25% em Gold, Silver, Cristal, Ruby, Saphire e Emerald e 20% em Diamond, Pearl e Platinum de chance do Pokémon equipado com o item atacar primeiro no turno.


THE LEGENDARY
STARFY
TM
EVERYONE
E
CONTENT RATED BY ESRB
Mild Cartoon Violence
Um novo HERÓI chega ao Nintendo DS
NINTENDO DS TM
2008-2009 Nintendo/TOSE. The Legendary Starfy e a logomarca da Nintendo DS são marcas registradas da Nintendo.

DETONADO

PUNCH-OUT!!

Punch-Out!!

Console: Nintendo Wii

Produção: Nintendo

Desenvolvimento: Next Level Games

Gênero: Luta

Jogadores: 1-2

Little Mac voltou! Depois de tanto tempo sem aparecer nos ringues, o intrépido boxeador está empolgado para conquistar novos torneios com muitos rostos pitorescos já conhecidos. O treinador Doc Louis está lá para ajudar, mas sabe como é, ele é um fanfarrão e nem sempre dará as melhores instruções nos momentos difíceis. Por isso, preparamos um guia para você não ser espancado de bobeira e trilhar rumo à vitória.

— Alexei Barros

ATÉ O JUIZ tem cara de lutador!

COMANDOS BÁSICOS

Punch-Out!! preserva a mecânica dos predecessores que consiste basicamente em reparar na sequência de golpes dos adversários para saber a hora de se esquivar e aproveitar os momentos exatos para socá-lo. É tudo bem simples. Apertar os botões aleatoriamente apenas deixará Little Mac cansado à toa. Fique por dentro dos tipos de comando possíveis durante os combates:

Jab: soco alto na cara
Hook: soco baixo no peito
Dodge: esquiva para direita ou esquerda
Duck: agachamento para fugir de certas investidas
Block: bloqueio para proteger-se de determinados ataques
Star Punch: soco especial que é desferido quando você adquire estrelas (de uma a três); você as conquista no momento em que consegue se defender com sucesso das sequências de golpes adversárias.

ESQUEMAS DE CONTROLE

Existem quatro configurações diferentes para controlar Little Mac. Felizmente, há tanto a possibilidade de jogar com o sensor de movimentos como à moda antiga, somente nos botões.

Wii Remote (na horizontal)

Direcional digital para cima: bloqueio
Direcional digital para baixo: agachamento
Direcional digital para os lados: esquiva para direita ou esquerda
1: soco baixo de esquerda
2: soco baixo de direita
1 + direcional digita para cima: soco alto de esquerda
2 + direcional digital para cima: soco alto de direita
A: Star Punch

Wii Remote + Nunchuk

Alavanca analógica para cima: bloqueio
Alavanca analógica para baixo: agachamento
Alavanca analógica para os lados: esquiva para direita ou esquerda
Nunchuk (movimento para frente): soco baixo de esquerda
Wii Remote (movimento para frente): soco baixo de direita
Nunchuk (movimento para frente) + Alavanca analógica para cima: soco alto de esquerda
Wii Remote (movimento para frente) + Alavanca analógica para cima: soco alto de direita
A + Wii Remote (movimento para frente): Star Punch

Wii Balance Board

A utilização da Wii Balance Board, o acessório que vem junto com o Wii Fit, é opcional, e pode ser usado tanto em conjunto com o Wii Remote sozinho quanto com a dupla Wii Remote e Nunchuk. Com o periférico, é possível agachar o seu próprio corpo para que Little Mac se abaixe, da mesma forma que você pode esquivar-se para a direita ou esquerda posicionando o seu corpo de acordo.

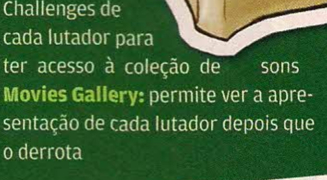
DICAS GERAIS

Macetes para recarregar a energia

- Entre um round e outro, durante o conselho do Doc Louis, aperte o - (menos) para que o treinador coma uma barra de chocolate. Curiosamente, isso fará com que a sua energia seja recarregada praticamente inteira no round seguinte. Porém, só é possível uma vez a cada luta.
- Depois de derrubar o oponente, aperte os botões 1 e 2 ao mesmo tempo no Wii Remote ou agite o Wii Remote e o Nunchuk para ganhar um pouco de energia extra até que o adversário se levante.
- Quando estiver preste a ser nocauteado, ainda antes de tocar no chão, aperte o 1 e 2 no Wii Remote ou balance o Wii Remote e o Nunchuk para voltar à luta com um naco de energia. É a sua última chance.

Deabloqueáveis

Exhibition Challenges: derrote os oponentes no modo carreira para habilitar os desafios correspondentes (estão descritos adiante no guia)
Audio Gallery: complete os três Exhibition Challenges de cada lutador para ter acesso à coleção de sons
Movies Gallery: permite ver a apresentação de cada lutador depois que o derrota





EXPERIMENTE o autêntico sopapo alemão

Major Circuit: vença o Minor Circuit
World Circuit: vença o Major Circuit
Title Defense Mode: vença o World Circuit
Last Stand Mode: vença o Mr. Sandman no modo Title Defense
Champions Mode: vença dez lutas com o Little Mac no modo Last Stand
Donkey Kong: depois de habilitar o modo Last Stand, eventualmente você se encontrará com o gorila, que será habilitado no modo exibição
Headgear (proteção para a cabeça): perca 100 lutas no modo solo

TORNEIOS E LUTADORES

MINOR CIRCUIT

01 - GLASS JOE

Histórico: Punch-Out!! (Arcade) e Mike Tyson's Punch-Out!! (NES)
Local de nascimento: Paris, França
Idade: 36
Altura: 5'11" (1,80 m)
Peso: 110 lbs. (49 kg)
Retrospecto: 1-99 (1 nocaute)

Precisa mesmo de dicas? Glass Joe é um perdedor por natureza, mas talvez há instruções que possam acelerar ainda mais a sua vitória. Praticamente qualquer ataque que fugir você ganhará uma estrela. Para começar, aproveite para socá-lo quando der aquela risadinha marota no início de cada round. Utilize o período em que Glass Joe recua para golpeá-lo. O soco alto de esquerda dele pode ser desviado de todas as formas possíveis. Socando com o punho da direita, seja baixo ou alto, você receberá uma estrela. O direto no queixo de Joe de direita só pode ser respondido com a esquiva para os lados ou com um contragolpe. Socando com a esquerda nesse momento vem outra estrela para você. Para completar, sempre que ele soltar o bordão "Viva la France!", e voltar para o combate já dê imediatamente um soco para levá-lo ao chão.



Exhibition Challenges

Knock Glass Joe down 3 times and let him win...by decision!

Vencer Glass Joe por nocaute é moleza, mas e ser derrotado por ele, e ainda por cima por decisão do juiz? Também não é difícil. É preciso derrubá-lo duas vezes no primeiro round e deixar que ele derrube você outras duas vezes no segundo round. Derrube-o mais uma vez e seja derrubado em outra oportunidade. Você deve desviar de todos os ataques no restante do round e ficar com menos energia que ele até o terceiro round acabar.

Find the one-punch-knockdown weak spot.

Quando Glass Joe falar "Viva la France!" e voltar para o combate, dê um soco de esquerda em sua barriga para nocauteá-lo.

Win the fight without dodging, ducking, or blocking a punch!

Para vencê-lo sem esquiva, agachamento ou bloqueio, abuse dos contra-ataques. Use as estrelas.

02 - VON KAISER

Histórico: Mike Tyson's Punch-Out!! (NES)
Local de nascimento: Berlim, Alemanha
Idade: 42
Altura: 6'0" (1,83 m)
Peso: 144 lbs. (65 kg)
Retrospecto: 23-14 (10 nocautes)



Muda o lutador, muda a nacionalidade, mas não muda a estratégia de combate. Os ataques do Von Kaiser são idênticos do Glass Joe, com a diferença que o alemão é um pouco mais ofensivo. Uma boa forma de conseguir as estrelas facilmente é fazer o contra-ataque dos seus socos em vez de se esquivar - aliás, não abaixe ou defenda quando ele der o soco alto com a direita. Outra maneira é prestar atenção quando Von Kaiser cobrir o rosto com as luvas, e assim que tirá-las e dizer "Mommy", golpeá-lo. Pouco depois de conseguir a estrela, desvie do próximo ataque e imediatamente soque-o. Isso vai deixá-lo atordoado. Aproveite o momento para soltar o Star Punch.

Exhibition Challenges

Win the fight and land EVERY punch thrown!



UMA SODA geladinha para dar forças



Sempre que tiver a estrela, utilize o Star Punch imediatamente para vencer a luta. Não erre um soco sequer.

TKO Von Kaiser...in under a minute!

Para vencê-lo em menos de um minuto, guarde a estrela para liberar o Star Punch quando o alemão estiver atordoado.

KO Von Kaiser throwing only 5 punches!

Utilize a mesma estratégia de liberar o Star Punch quando Von Kaiser ficar grogue.

03 – DISCO KID

Histórico: estreante
Local de nascimento: Brooklyn, Nova Iorque, EUA
Idade: 20
Altura: 6'0" (1,83 m)
Peso: 210 lbs (95 kg)
Retrospecto: 4-12 (2 nocautes)

O único adversário novo do jogo é cheio de fazer pose. Aliás, quando o Disco Kid ficar na posição (o que sempre acontece no começo de cada round) e seu corpo emitir um brilho dourado, dê um soco alto para ganhar uma estrela.

O direto de direita do Disco Kid pode ser evitado de qualquer forma, mas não é possível bloquear e nem desviar para a esquerda com o gancho (soco baixo) de canhota. Prefiro a esquiva para a direita, agachamento ou contra-ataque.



Exhibition Challenges
Land a Three-Star Punch and win the fight!

Não é necessário vencer a luta com o Star Punch acumulado com três estrelas, pode desferi-lo a qualquer momento. Como dito, obter as estrelas com contragolpes é uma boa pedida.

Find 5 different ways to earn Stars.

1) Soque-o durante a pose do brilho dourado; **2)** dê um soco alto quando o sorriso dele começar a brilhar; **3)** quando ele der um soco alto de esquerda, dê um soco alto de direita; **4)** quando o Disco Kid der um gancho de direta, dê um gancho de esquerda; **5)** desvie dos ataques e alterne entre os socos altos, e depois que retornar para o meio dê um soco alto do lado que ele estiver.

TKO Disco Kid throwing only 6 punches!

Dê um golpe durante a pose do Disco Kid, desvie e espere pela outra pose para desferir o Star Punch. Contra-ataque e se esquive até ele fazer de novo a pose e dar outro Star Punch. Faça outra vez até detoná-lo.

04 – KING HIPPO

Histórico: Mike Tyson's Punch-Out!! (NES)
Local de nascimento: Hippo Island, Pacífico Sul
Idade: ?
Altura: ?
Peso: ?
Retrospecto: 16-9 (13 nocautes)

Enfim um adversário mais desafiante, já que normalmente ele vai se defender de todos os seus ataques. Fuja dos socos (os altos não podem ser bloqueados, então se concentre nas esquivas para os lados) e dê você um soco alto quando a boca estiver aberta durante o golpe dele. O calção do King Hippo vai cair, e ele vai levantá-lo. Neste intervalo de tempo aproveite para golpear a pança o máximo que puder. No decorrer da luta, o adversário vai adicionar um novo ataque no repertório, um soco duplo, cuja melhor forma de fugir é agachar. Dê socos altos e repita o processo.



Exhibition Challenges
Win the fight...without getting tired.

Você não pode ter os socos defendidos pelo gordão. Ou seja, não saia desferindo socos a torto e a direito. Planeje bem os ataques que a sua tarefa não ficará muito difícil.

KO a CROWNLESS King Hippo!!

Quando o King Hippo der o soco duplo, responda com um contra-ataque, o que vai fazer com que a coroa caia. Na segunda vez que você golpear ele vai ser nocauteado.

Defeat King Hippo with ZERO landed jabs!!

Bloqueie os socos altos e contra-ataque com o gancho do lado oposto do soco depois que bloquear ou abaixar do soco alto. Use o Star Punch de três estrelas e tente fazer o processo de tirar a coroa para ficar mais fácil.



GLASS JOE tem o queixo frágil

MAJOR CIRCUIT

05 – PISTON HONDO

Histórico: Mike Tyson's Punch-Out!! (NES)
Local de nascimento: Tóquio, Japão
Idade: 20
Altura: 6'2" (1,88 m)
Peso: 174 lbs. (78 kg)
Retrospecto: 26-1

O boxeador japonês é bem rápido. Por isso, esteja preparado para aprimorar os reflexos. Também é essencial que você domine a técnica do contra-ataque, sobretudo quando fizer o ataque Hondo Rush. Para todos as investidas use sempre a esquiva para a esquerda. Fugindo para esse lado você não será golpeado. Para ganhar estrelas, dê um soco alto quando Piston Honda se curvar, e contra-ataque o soco alto de canhota.



Exhibition Challenges

Defeat Piston Hondo and land EVERY punch thrown!
Se você for bom nas desviadas, aproveite o Hondo Rush para acertá-lo. Três vezes é o suficiente.

Find both one-punch-knockdown weak spots
Use o Star Punch quando ele se curvar e contra-ataque quando Piston Hondo der o Hondo Rush.

Win the fight with 34 or more remaining Hearts!
Não tem muito segredo. Evite as investidas e os ataques bloqueados.

06 – BEAR HUGGER

Histórico: Super Punch-Out!! (Arcade) e Super Punch-Out!! (SNES)
Local de nascimento: Salmon Arm, British Columbia, Canadá
Idade: 32
Altura: 6'3" (1,91 m)
Peso: 440 Lbs. (199 kg)
Retrospecto: 17-12 (10 nocautes)



O gordão canadense sempre vai começar com uma provocação. Use o momento para golpeá-lo e ganhar uma estrela. Guarde o Star Punch para a segunda provocação que ele fará para conseguir nocauteá-lo. Prefira usar sempre a esquiva para a direita nos socos e o agachamento no ataque Bear Hug. Procure esquivar das investidas e aproveitar as estrelas. Pode demorar um pouco, mas você conseguirá superar o Bear Hugger.

Exhibition Challenges

Win the fight and evade every Bear Hug!
A opção mais fácil é sempre se abaixar quando vier o Bear Hug.

TKO Bear Hugger in Round 1.
Concentre-se nos contra-ataques e não perca tempo para soltar o Star Punch com três estrelas acumuladas. Continue golpeando até conseguir abatê-lo.

Find 5 different ways to earn Stars.
1) Dê um soco quando ele se abaixar e mostrar a língua (piscará amarelo); **2)** quando ele chegar com um soco de direita, dê um soco alto de esquerda; **3)** quando o adversário desferir um gancho de esquerda, dê um gancho de direita; **4)** no momento em que ele der o Bear Hug (precisamente no instante em que abaixar a cabeça) solte um soco alto; **5)** quando o Bear Hugger começar a balançar a pança, dê um gancho na barriga quando ele ficar centralizado.

07 – GREAT TIGER

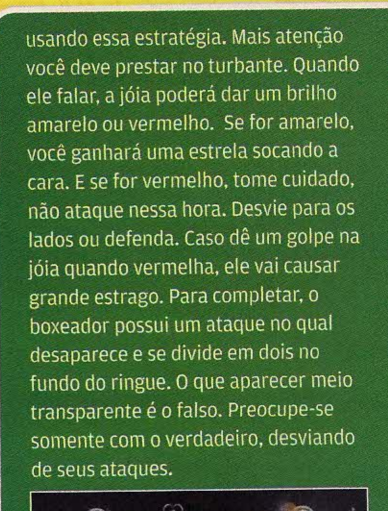
Histórico: Super Punch-Out!! (Arcade) e Mike Tyson's Punch-Out!! (NES)
Local de nascimento: Mumbai, Índia
Idade: 29
Altura: 5'11" (1,80 m)
Peso: 132 Lbs. (59 kg)
Retrospecto: 24-5 (3 nocautes)

Fique atento para os diretos no queixo do Great Tiger. Se for de esquerda, desvie para a direita e vice-versa. Também dá para fazer o contragolpe



ACERTE o umbigo de King Hippo para vencer

usando essa estratégia. Mais atenção você deve prestar no turbante. Quando ele falar, a jóia poderá dar um brilho amarelo ou vermelho. Se for amarelo, você ganhará uma estrela socando a cara. E se for vermelho, tome cuidado, não ataque nessa hora. Desvie para os lados ou defenda. Caso dê um golpe na jóia quando vermelha, ele vai causar grande estrago. Para completar, o boxeador possui um ataque no qual desaparece e se divide em dois no fundo do ringue. O que aparecer meio transparente é o falso. Preocupe-se somente com o verdadeiro, desviando de seus ataques.



Exhibition Challenges

Win the fight and evade EVERY Rushing Magic Attack!
Preste atenção no Great Tiger verdadeiro durante o ataque para fugir das investidas.

TKO or KO Great Tiger only using right jabs!
Não use nem o Star Punch, apenas socos de direita na cara para vencê-lo. No Rushing Magic Attack desvie, pois não é possível fazer o contra-ataque com o soco alto de direita.

TKO Great Tiger...in only 3 punches!!!
O segredo é desferir os três socos durante o Rushing Magic Attack, desviando e protegendo-se dos ataques do Giant Tiger.

08 – DON FLAMENCO

Histórico: Mike Tyson's Punch-Out!! (NES)
Local de nascimento: Madri, Espanha
Idade: 23
Altura: 6'1" (1,86 m)
Peso: 152 Lbs. (68 kg)
Retrospecto: 22-3 (9 nocautes)

O boxeador espanhol possui até agora o maior repertório de golpes dos adversários. Você pode se desviar de todos com a esquiva para a direita, com exceção do direto no queixo em que diz "Olé!" – assim que vê-lo preparando um ataque muito à direita, desvie para esse mesmo lado. Depois que atacá-lo, desvie dos golpes até Don Flamenco dar o gancho triplo. Desvie para a esquerda como já dito, e depois do terceiro gancho ele vai se cansar, abrindo a guarda para dar um gancho e emendar combos de socos alternados. No decorrer da luta, Don Flamenco vai perder o topete e ficar totalmente furioso, limitando a oportunidade de golpes. Mas ele se acalma no término de cada round ou quando cai no chão.



Exhibition Challenges

Knock Don's toupee off in Round 1!!
Use o contra-ataque com frequência e use o Star Punch de três estrelas para diminuir a energia do adversário. Dê um soco normal para finalmente tirar o topete postiço durante o primeiro round.

TKO or KO Don in a round where he has not thrown more than 3 punches!
Completar esse desafio não será fácil. O recomendável é que o derrube duas vezes no primeiro e no segundo round e deixe a energia dele o mais baixo que puder. Guarde três estrelas para desferir o Star Punch poderoso e derrotá-lo.

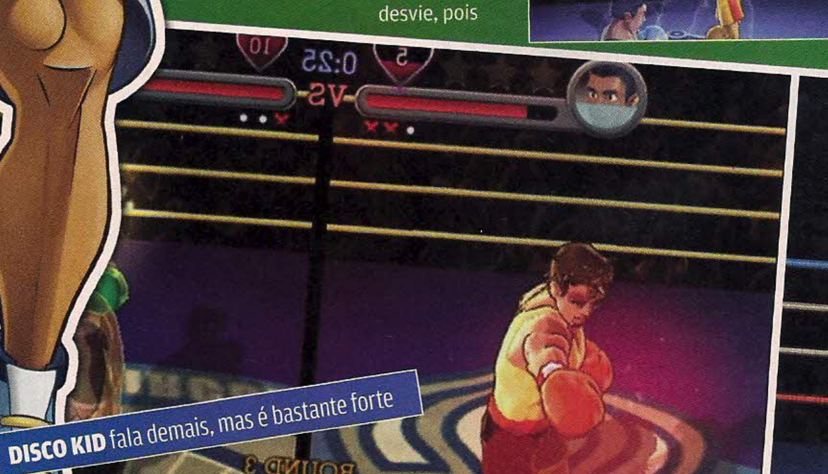
Find 6 different ways to earn Stars.
1) Quando ele der o gancho de esquerda, dê o gancho de direita no instante em que ficar vermelho; **2)** quando ele bater palma duas vezes e der um soco alto de esquerda, dê um soco alto de direita; **3)** quando ele dar o direto no queixo, dê um gancho de esquerda; **4)** desvie para a esquerda do gancho triplo três vezes, e daí dê um gancho no momento em que ficar amarelo; **5)** naquele direto no queixo rápido de direita, dê um gancho de esquerda; **6)** no direto no queixo rápido de esquerda, dê um gancho de direita.

WORLD CIRCUIT

09 – ARAN RYAN

Histórico: Super Punch-Out!! (SNES)
Local de nascimento: Dublin, Irlanda
Idade: 23
Altura: 6'1" (1,86 m)
Peso: 160 lbs. (72 kg)
Retrospecto: 18-10 (16 nocautes)

Nessa luta, todos os tipos de ataques funcionam nos contragolpes: socos altos e baixos e de



DISCO KID fala demais, mas é bastante forte



ambos os punhos. Para facilitar a precisão na escolha do tempo, prefira utilizar sempre a mesma investida. Esquive-se sempre para a direita: pendendo para este lado você nunca será atingido. Aproveite a provocação do Aran Ryan para soltar um Star Punch também. Fique atento para a cabeçada, e nunca se agache quando fizer tal ataque.



Exhibition Challenges

Land 7 Star Punches during the fight!
Siga as instruções para conseguir as estrelas abaixo, e desfira o Star Punch assim que tê-las.

TKO or KO Aran Ryan without getting hit!
Para conseguir vencê-lo sem levar um golpe sequer, abuse da técnica de contragolpe - todos as investidas de Aran Ryan podem ser contra-atacadas. Para deter a cabeçada é mais recomendável que você use o bloqueio, entretanto.

Find 4 different ways to earn Stars.
1) Dê um soco alto durante a provocação (ele vai piscar amarelo); **2)** quando Aran Ryan der a cabeçada, bloqueie e dê um gancho. Depois que voar em você, bloqueie e aplique um gancho; **3)** desvie e dê um soco alto, o que fará o adversário fazer um contragolpe, e então rapidamente dê outro soco; **4)** quando tentar acertar você com um gancho de esquerda, dê um gancho de direita.

10 – SODA POPINSKI

Histórico: Super Punch-Out!! (Arcade) e Mike Tyson's Punch-Out!! (NES)
Local de nascimento: Moscou, Rússia
Idade: 35
Altura: 6'6" (1,98 m)
Peso: 237 lbs. (107 kg)
Retrospecto: 33-2 (24 nocautes)

Assim que ver o Soda Pop pegar a garrafa, dê um soco nele para ganhar a estrela, e também para evitar que recupere a energia. Eventualmente, ele fará uma provocação, e quando o corpo dele brilhar dourado soque para receber outra estrela. E quando você vê-lo se preparando para dar um gancho, use o momento para dar um soco alto de direita. Fora isso, desvie dos diretos no queixo do beberrão. Prestando atenção nos padrões de ataque e nas instruções descritas acima. Você não terá grande dificuldade.



Exhibition Challenges

Stop Soda Popinski from drinking EVERY time he holds out his bottle!
Não é tão impossível como parece. Dê um soco alto sempre que pegar a garrafa para ele largar a bebida.

Go a full round without losing a Heart!
Evite a todo custo ser atingido ou ter um soco defendido durante um round. A melhor opção é esquivar de acordo com os ataques do Soda Popinski e não atacar.

TKO Soda Pop with at least 1:11 remaining in Round 1.
Procure acumular as estrelas e utilizá-las o mais rápido possível.

11 – BALD BULL

Histórico: Punch-Out!! (Arcade), Mike Tyson's Punch-Out!! (NES) e Super Punch-Out!! (SNES)
Local de nascimento: Istambul, Turquia
Idade: 34
Altura: 6'2" (1,88 m)
Peso: 298 lbs. (135 kg)
Retrospecto: 34-5 (27 nocautes)



Para escapar do Bald Bull, opte sempre pela evasiva pela esquerda. Caindo sempre para esse lado você conseguirá escapar de todos os ataques. No Bull Charge, jamais tente se agachar ou defender. Você pode contra-atacar com um gancho de direita ou até mesmo usando um Star Punch. Lembre-se que ele vai começar as lutas com uma sequência de três socos, então fique atento.

Exhibition Challenges

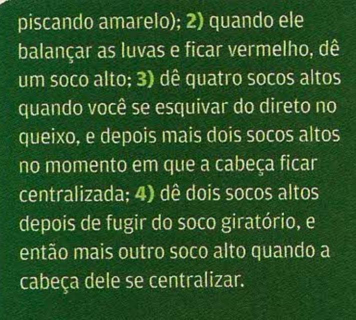
Stop the Bull Charge...with a Star Punch!
Assim que o vapor parar de sair no nariz durante o Bull Charge, libere o Star Punch.

TKO or KO Bald Bull in Round 1.
A melhor forma é conseguir as estrelas (listadas abaixo) o mais cedo possível para usar o Star Punch o quanto antes.

Find 4 different ways to earn Stars.
1) Bata nele durante a provocação (Bald Bull ficará rindo e colocará as mãos na cintura,



DÊ UM GANCHO e tire a rosa do fanfarrão espanhol



piscando amarelo); **2)** quando ele balançar as luvas e ficar vermelho, dê um soco alto; **3)** dê quatro socos altos quando você se esquivar do direto no queixo, e depois mais dois socos altos no momento em que a cabeça ficar centralizada; **4)** dê dois socos altos depois de fugir do soco giratório, e então mais outro soco alto quando a cabeça dele se centralizar.

12 - SUPER MACHO MAN

Histórico: Super Punch-Out!! (Arcade), Mike Tyson's Punch-Out!! (NES) e Super Punch-Out!! (SNES)
Local de nascimento: Hollywood, Califórnia, EUA
Idade: 27
Altura: 6'4" (1,93 m)
Peso: 242 lbs. (109 kg)
Retrospecto: 35-1 (28 nocautes)



Para escapar dessa figura esquisita, prefira sempre fugir para a direita. Todos os ataques do Super Mancho Man podem ser evitados dessa maneira, exceção feita ao Clothesline, o qual deve ser impedido com o agachamento. A versão tripla desse ataque requer um pouco mais de precisão, mas pode ser anulado se logo depois que o brilho aparecer atrás dele você abaixar-se três vezes na sequência. Apesar de ser o penúltimo lutador, não haverá tanta dificuldade se decorar o padrão de ataque.

Exhibition Challenges

Win the fight and evade EVERY Clothesline attack!

Utilize sempre o agachamento durante o ataque estilo parafuso. Fique atento para a investida tripla.

Find 3 different ways to earn Stars

1) Dê um soco na cara durante a provocação; 2) fuja do direto no queixo de canhota e dê um gancho de esquerda em seguida; **3)** escape do direto no queixo de direita, e então faça um combo com socos altos. Quando ele ficar centralizado, dê mais dois sopapos na cara.

Defeat Super Macho Man in Round 1!

A maneira mais fácil, como era de esperar, é conseguir as estrelas todas as vezes possíveis e gastar o Star Punch o quanto antes.

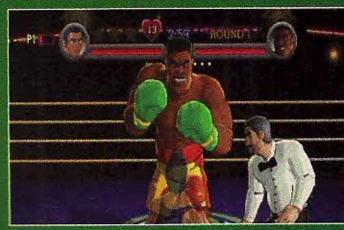
13 - MR. SANDMAN

Histórico: Punch-Out!! (Arcade), Mike Tyson's Punch-Out!! (NES) e Super Punch-Out!! (SNES)
Local de nascimento: Filadélfia, Pensilvânia, EUA
Idade: 33
Altura: 6'5" (1,96 m)
Peso: 269 Lbs. (122 kg)
Retrospecto: 31-0 (31 nocautes)

Para fugir dos ataques do invicto Mr. Sandman, prefira a esquiva lateral (não importa o lado), já que o agachamento e a defesa não funcionam bem aqui. Você também pode fazer o contragolpe da maioria dos ataques, especialmente usando o soco alto. Mas não tente fazer combos. E não use os ganchos quando o Mr. Sandman ficar grogue.

Exhibition Challenges

Win the fight and evade EVERY Dreamland Express.



Logo depois que fugir do primeiro soco do combo, esquive-se rapidamente logo em seguida para não ser atingido.

Find 7 different ways to earn Stars

1) Fuja do Dreamland Express e aplique um gancho; **2)** dê uma pancada na cara quando ele fizer a provocação (Mr. Sandman vai falar "Boo!"); **3)** dê um soco alto de direita quando ele der o soco alto de esquerda; **4)** quando o soco alto de direita piscar vermelho, desfira um soco alto de esquerda; **5)** quando ele der o soco alto de direita rápido, dê logo um gancho de esquerda; **6)** abaixe-se do gancho de esquerda, e dê um gancho de direita quando ele voltar à posição normal; **7)** com um gancho de direita, faça o contra-ataque quando ele der o gancho de esquerda e for na sua direção.

Win the fight without dodging, ducking, or blocking a punch!

Se você não pode se esquivar, defender ou abaixar, significa que só pode fazer contragolpes. Durante o ataque Dreamland Express, é melhor nem tentar. Tente obter as estrelas o quanto antes para usar instantaneamente o Star Punch. De fato, é um desafio bem complicado.



UM SOCO bem dado é a receita do sucesso

Disneyland KART RACER

Luz verde para a diversão no seu celular!

Para baixar: torpedo* grátis com a palavra **tectoy** para o número **250**.

* CONSULTE SEUS PAIS ANTES DE ENVIAR ESSA MENSAGEM.

© Disney

oficina-de-arte.com



www.claroideias.com.br





www.ttmobile.com.br

Consulte a disponibilidade dos serviços para a sua região, a compatibilidade com a tecnologia e o modelo do seu celular e tarifa dos serviços no site www.claroideias.com.br ou ligue 1052 do seu Claro ou de qualquer telefone. Serviços disponíveis por tempo indeterminado, podendo ser descontinuados sem aviso prévio. Tráfego de dados tarifado. CONSULTE SEUS PAIS ANTES DE ENVIAR ESTA MENSAGEM. Confirme compatibilidade e as tarifas de acordo com a sua operadora. © Disney. Todos os direitos reservados. Distribuído sob licença da Tectoy Mobile no Brasil. Imagens ilustrativas.

VIRTUA TENNIS 2009



LIBERE novos tenistas!

NOVOS PERSONAGENS

Tim Henman
Complete todos os desafios tanto no modo de dificuldade Beginner como no modo Advanced para habilitar este tenista.

Boris Becker
Vença o modo Arcade nas partidas de um-contra-um.

Stephan Edberg
Vença o modo Arcade nas partidas de duplas.

WII FIT



EXERCITANDO a pontuação!

NOVAS CORES PARA O FITPIGGY

Atinja o valor mínimo de pontos listados abaixo para que seu FitPiggy faça novas dancinhas e mude de cor:

BRONZEADO
Acumule um mínimo de dez horas de treino.

PRATEADO
Acumule um mínimo de vinte horas de treino

DOURADO
Acumule um mínimo de 40 horas de treino

PUNCH-OUT!!

CUIDADO com a cabeça!



RECUPERE A ENERGIA ENTRE OS ROUNDS

Aperte (-) durante o intervalo entre cada round para ouvir um som. Quando voltar a lutar, sua energia aumentará. NOTA: só é possível fazer isso uma vez por luta.

RECUPERE A ENERGIA QUANDO NOCAUTEAR UM OPONENTE

Aperte rapidamente, e alternadamente, os botões "1" e "2" do seu Wii Remote para recuperar a energia enquanto o inimigo estiver caído.

SALVE-SE DE UM NOCAUTE

Problemas com os lutadores mais fortões? Quando você beijar a lona, aperte rapida e alternadamente os botões "1" e "2" nos controles do Wii Remote para se levantar.

PROTEÇÃO PARA A CABEÇA

Basta que você perca 100 lutas no modo Single Player.

HABILITE DONKEY KONG

No modo Last Stand, vá avançando nas lutas e eventualmente você enfrentará o icônico Donkey Kong. Vença-o e ele ficará disponível no modo Exhibition

CIRCUITOS E MODOS DE COMBATE

Major Circuit
Vença o Minor Circuit

World Circuit
Vença o Major Circuit

Title Defense Mode
Aqui começa a verdadeira pedreira desse jogo: para habilitar esse modo em que você é sempre o desafiado, basta obter o título de campeão do World Circuit. Os oponentes ficam mais difíceis aqui.

Last Stand Mode
Vença Mr. Sandman no Title Defense Mode.

MINIGAME SECRETO

Depois que você terminar o modo Contender Career, preste atenção nos créditos para enxergar o seu cursor além de alguns números que aparecem no topo da tela. Esse é o minigame: o objetivo é descobrir os nomes da equipe de desenvolvimento que estão soletrados de forma errada. Basta selecioná-lo com o Wii Remote e clicar para que ele se torne verde e seja automaticamente corrigido. Uma dica é sempre suspeitar de letras que parecem estar fora do lugar ou cuja pronúncia não se encaixa.

NINTENDO DSi

WAL★MART®
walmart.com.br/nintendoworld

Wii

O Walmart.com.br dá o START na sua diversão!





Wii

Por: R$ 199,90

12x de R$ 16,66 sem juros







Wii

Por: R$ 269,90

12x de R$ 22,49 sem juros







Wii

De: R$329,90

Por: R$ 279,00

12x de R$ 23,25 sem juros



X-MEN ORIGINS WOLVERINE



NINTENDO DSi

Por: R$ 189,90

12x de R$ 15,82 sem juros



NINTENDO DSi





- 02 Câmeras
- Entrada Cartão SD
- Acesso à Internet
- Edição de Som e Imagem

Por: R$ 1.299,00





Encontre consoles e diversos jogos Nintendo com preços baixos e FRETE GRÁTIS para todo o Brasil no Walmart.com.br

Acesse agora www.walmart.com.br/nintendoworld ou ligue para 3003-6000 e informe o código "nintendo world".

Condições válidas de 01/06/2009 a 15/07/2009 ou enquanto durarem os estoques. Somente para as compras realizadas através do hotsite www.walmart.com.br/nintendoworld ou pelo televendas 3003.6000 (informe o código "nintendo world"). Essas condições não são válidas para as lojas físicas do grupo Wal-Mart Brasil. Promoção não cumulativa com outras promoções do site. Horário de Atendimento do Televendas: de segunda a sexta-feira das 9h00 às 21h00 e aos sábados das 9h00 às 14h00. O serviço 3003 tem custo de ligação local + impostos. Imagens meramente ilustrativas.

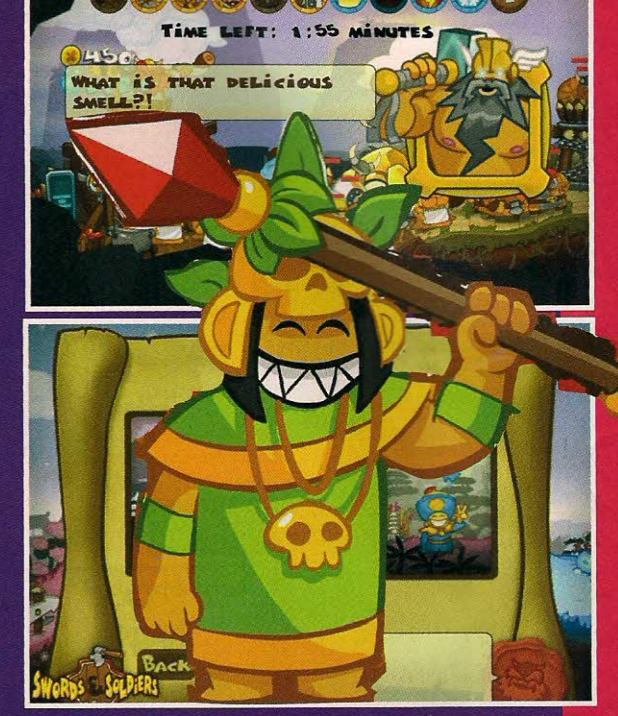
WiiWARE & VIRTUAL CONSOLE

A melhor seleção do que o Virtual Console tem para você

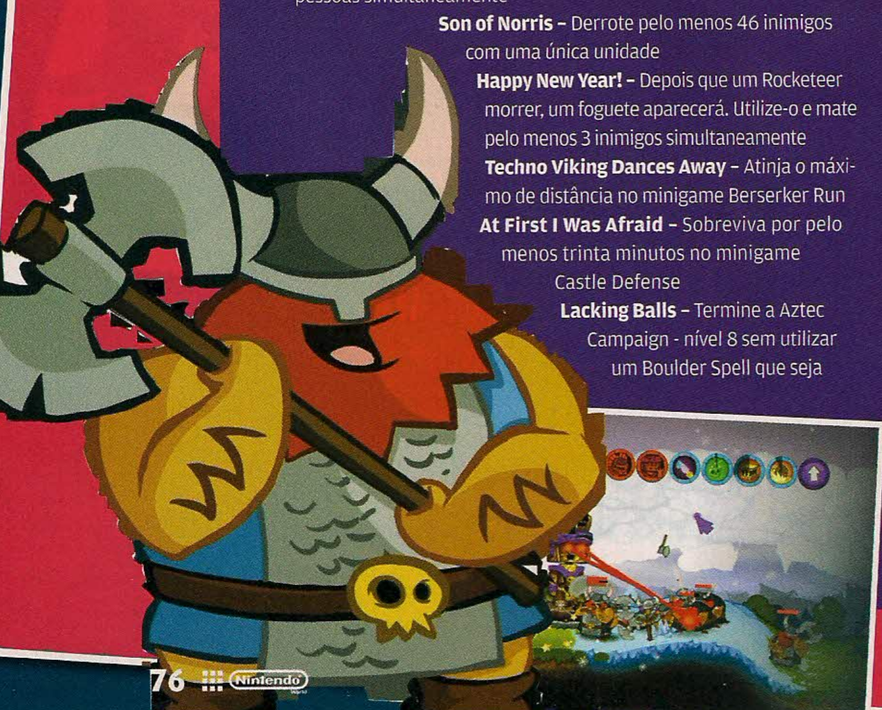
SWORDS AND SOLDIERS

Achievements

Calma, não é propaganda do console da concorrência: obtenha os feitos descritos abaixo para receber, no final do jogo, um código. Este código deve ser encaminhado (via e-mail, carta) para a equipe de produção/desenvolvimento de SAS para que você concorra a diversos brindes.



Can't Touch This – Utilize o Shield Spell para salvar da morte uma unidade que será atingida por um Lightning Spell
4 The Horde! – Controle cinquenta unidades ao mesmo tempo
Dying on the Edge – Sacrifique uma unidade que esteja com menos de 5% de energia vital
RickRolled – Destrua uma base inimiga com um Boulder Spell
Cooking by the Book – Termine a Viking Campaign
V for Veggies – Termine a Aztec Campaign
I'm no Kung, Fool! – Termine a Chinese Campaign
Uncontrolled Demolition – Destrua uma torre que ainda esteja sendo construída com o Rage Spell
Reverse Psychology – Use o golpe Mind Control em um inimigo que saiu desse mesmo feitiço há até 2 segundos atrás
Close Call – Vença uma missão em que sua base tenha sido atacada pelo inimigo
Bull in a China Shop – Faça com um Boulder Spell seu atinja várias pessoas simultaneamente
Son of Norris – Derrote pelo menos 46 inimigos com uma única unidade
Happy New Year! – Depois que um Rocketeer morrer, um foguete aparecerá. Utilize-o e mate pelo menos 3 inimigos simultaneamente
Techno Viking Dances Away – Atinja o máximo de distância no minigame Berserker Run
At First I Was Afraid – Sobreviva por pelo menos trinta minutos no minigame Castle Defense
Lacking Balls – Termine a Aztec Campaign - nível 8 sem utilizar um Boulder Spell que seja
Fourtification – Termine a Viking Campaign - nível 7 sem que nenhuma de suas torres seja destruída
Pity the Fool! – Termine a Viking Campaign - nível 10 sem que nenhum soldado se aproxime de sua base
Where are the kangaroos? – Termine a Viking Campaign - nível 4 destruindo a base inimiga
Fort Knox'd – Mate o gigante na Aztec Campaign antes que ele se aproxime de suas minas de ouro
Keep your lousy army – Termine a Aztec Campaign - nível 10 sem deixar nenhum viking se aproximar de sua base
Planet of the Ninja Apes – Termine a Chinese Campaign - nível 3 sem deixar morrer nenhum Ninja Ape
Bloting out the Sun – Termine a Chinese Campaign - nível 7 com pelo menos 7 Rocketeers vivos
Lost Vikings – Termine a Chinese Campaign - nível 8 sem matar nenhum Berserker
King of the Stone Age – Mate todos os vikings no minigame Boulder, mas não mate nenhum asteca
Modo Turbo – Vença as três campanhas: nesse modo extra, tudo acontece extremamente rápido



TOP SECRET DS

FINAL FANTASY IV

SKINS PARA WHYT

Paladin - Obtenha pontuação de 9999 no minigame de Cecil
Dragoon - Obtenha pontuação de 9999 no minigame de Kain
White Mage - Obtenha pontuação de 9999 no minigame de Rosa
Summoner/Black Mage - Obtenha pontuação de 9999 no minigame de Rydia
Ninja - Obtenha pontuação de 9999 no minigame de Edge
Goblin Outfit - Termine o modo Story duas vezes
Zeromus Outfit - Complete seu bestiário em 100%

FÁCIL PONTUAÇÃO MÁXIMA NO MINI-GAME MATHEMAGIC MINUTE

Se o desafio imposto por Rydia está arrancando-lhe os tufos capilares, aqui vai um jeito fácil de resolver seus problemas: Quando o minigame estiver começando, memorize os números que serão exibidos na sua tela e feche o DS. Ele entrará em modo Sleep. Nisso, escreva os números que você acabou de memorizar e resolva o enigma. Quando conseguir, abra o DS e copie a sua resposta, mas faça isso rapidamente, pois você não tem muito tempo. Repita a operação até obter 9999 pontos, e ganhar a skin Summoner/Black Mage.

VEJA OS CRÉDITOS

Em Dwarve's Castle, existe uma sala chamada "Developer's Room". Nela, examine atrás da boneca no primeiro cômodo para assistir aos créditos do jogo.

NEW GAME +

Termine o jogo e salve. Quando carregar esse save, você começará uma nova partida com itens e melhoramentos da jogada anterior. Aviso: depois de três vezes, não é mais possível fazer o New Game +, a não ser que você delete o arquivo e salve de novo antes disso.



MAIS PONTOS E SKINS: siga as dicas!

SUPER ROBOT TAISEN OG SAGA



NEW GAME +

Termine o jogo. Quando for solicitado, salve a partida. Quando carregar esse save, vai começar uma nova aventura com todos os itens e toda a grana obtida na jogada anterior.

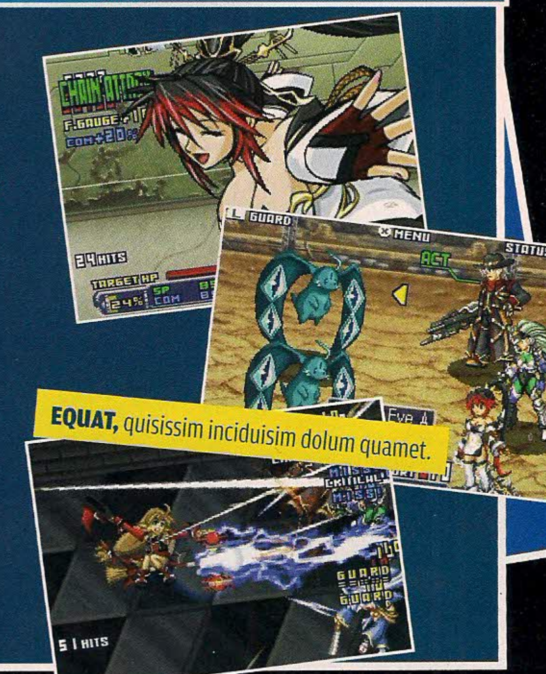
BGM TEST

Termine o jogo uma vez e comece uma nova partida (use a dica New Game +). Você poderá agora acessar uma opção que lhe permite testar os vários sons do jogo.

ITENS SECRETOS

OG 1 Choker - Quando seu DS estiver desligado, insira o jogo Super Robot Taisen OG 1, lançado para Game Boy Advance em agosto de 2006. Quando iniciar um novo jogo dessa forma (ou carregar um save antigo), você ganhará para o jogo de DS o item Choker, que lhe confere 100 SP extras.

OG 2 Pendant - Quando seu DS estiver desligado, insira o jogo Super Robot Taisen OG 2, lançado para Game Boy Advance em novembro de 2006. Quando iniciar um novo jogo dessa forma (ou carregar um save antigo), você ganhará para o jogo de Ds o item Pendant, que lhe confere um aumento de 250 pontos no seu HP.



EQUAT, quisissim inciduisim dolum quamet.

TOP SECRET DS

DSiWARE

Dicas, truques e macetes para os jogos de download do DSi

ANIMAL CROSSING CALCULATOR

Faça Tom Nook aparecer

Quando pressionar o botão "=", pode fazer Tom Nook aparecer, desde que o resultado matemático seja de números iguais (ex.: 5555) ou sequenciais (ex.: 12345).







BRAIN AGE EXPRESS: MATH

Modo Challenge

Consiga uma pontuação de 20

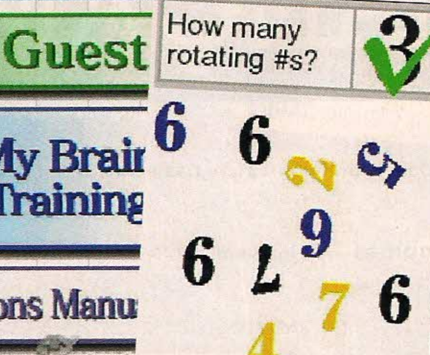
Jogos e modos destraváveis

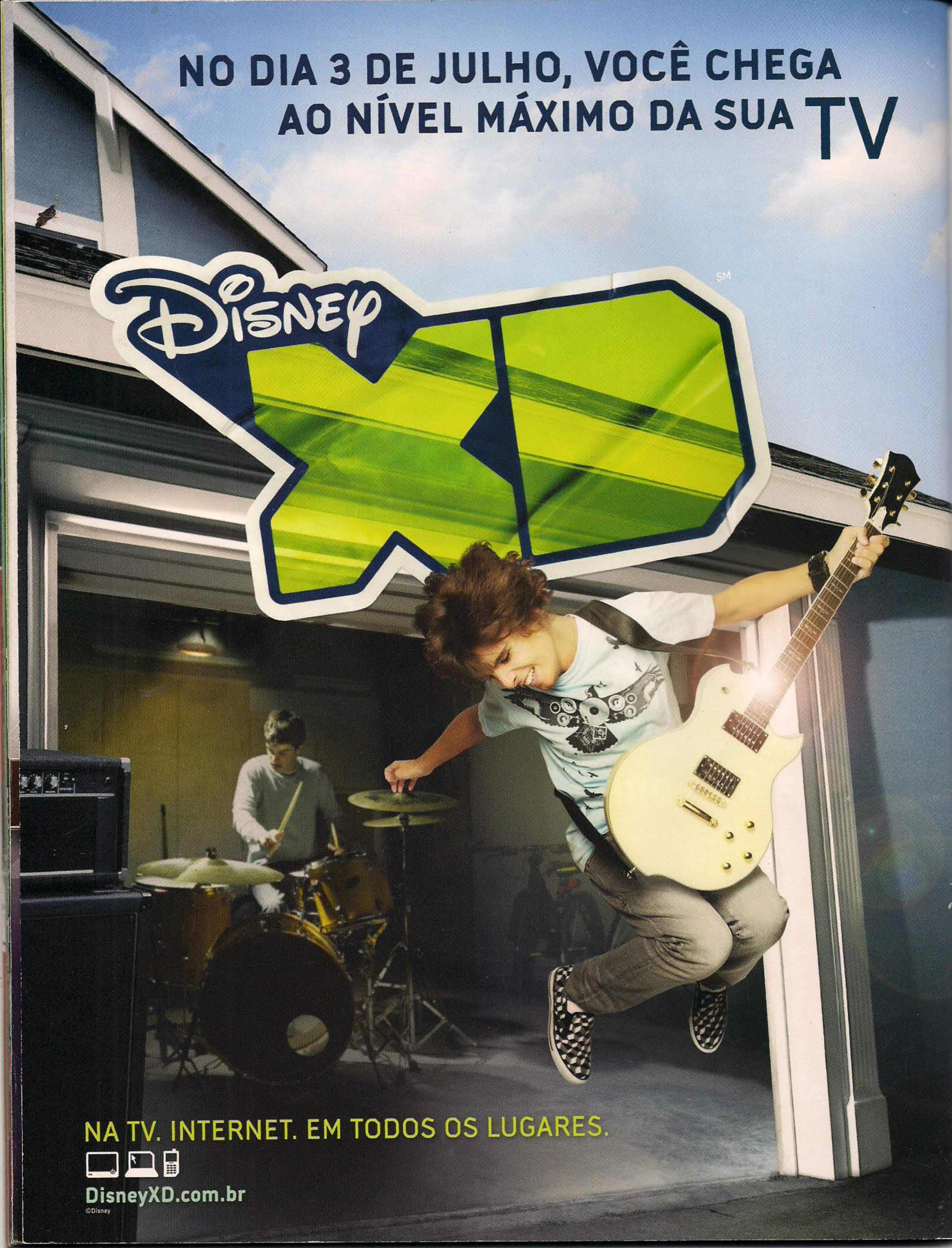
Dependendo da sua contagem de "Stamps" (Carimbos), você consegue habilitar novos recursos de jogos. Confira a lista a seguir:

Battle Mode for SumTotaled Minigame – Obtenha 5 Stamps
By the Numbers – Obtenha 1 Stamp
Calculations X 100 Hard Mode – Obtenha 23 Stamps
Change Maker – Obtenha 10 Stamps
Change Pin Tip – Obtenha 17 Stamps
Comment Settings – Obtenha 15 Stamps
Multi Tasker Hard Mode – Obtenha 30 Stamps
Multi Tasker – Obtenha 25 Stamps
Slideshow – Complete 3 temas
Stamp Design – Obtenha 3 Stamps
Tips – Obtenha 7 Stamps
Triangle Math Hard Mode – Obtenha 28 Stamps
Triangle Minigame – Obtenha 20 Stamps
Virus Buster Minigame – Obtenha 12 Stamps








NO DIA 3 DE JULHO, VOCÊ CHEGA
AO NÍVEL MÁXIMO DA SUA TV
DISNEY XD
SM
NA TV. INTERNET. EM TODOS OS LUGARES.
DisneyXD.com.br
©Disney